
Y LAS SOLUCIONES DE...
•Simon the Sorcerer 2•
•Wing Commander IV•
•Dark Seed 2•
OK PC
995 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV•Nº 47
Incluye dos CD-ROM
Druid
Caesar II
Ripper
SILENT THUNDER
Civilization II
Star Trek: Deep Space Nine
Brain Dead 13
Pray for Death
Track Attack
ECTS'96
Todas las novedades del mercado
Concurso Pray for Death
Regalamos camisetas y juegos
8 414090 201261 00047



NUESTRA PORTADA

Sierra y su nuevo simulador de combate merecen una portada como la nuestra. Silent Thunder A-10 Tank Killer es todo un prodigio de gráficos, animación y diversión en un combinado explosivo que hará las delicias de cualquier jugador que se precie.

IMAGINACION

Naves enemigas que invaden el mundo, bichos caníbales que nos persiguen por laberintos, batallas marinas de galeones, guerras entre planetas, aventuras en la selva, la II Guerra Mundial, construir una ciudad, carreras de coches, batallas entre aviones modernos, fútbol, lucha de karatecas, boxeo, dinosaurios que comen coches de carreras, colonización de continentes perdidos, guerras entre hombres y orcos, aventuras de espías, aviones acrobáticos, variaciones con repetición de Star Trek, la I Guerra Mundial, lucha contra sectas, aventuras medievales, simuladores de hormigas, vivir como cucarachas, simuladores de aviones históricos, urbanizar islas, peleas submarinas, guerras contra naves alienígenas, batallas entre soldaditos, asesinos y detectives, rescatar a la bella damisela, ayudar a pequeños hombrecillos contra sus enemigos, simuladores económicos, simuladores de cazas por inventar, conquistas en la Edad Media, simuladores de leones, batallas históricas, aventuras a través del tiempo, batallas navales históricas, simuladores de naves espaciales del futuro, construcción de vías de trenes, simuladores de submarinos, aventuras de las películas de Walt Disney, simulador de naves espaciales actuales, batallas de robots, aventuras basadas en cuentos populares, béisbol, aventuras basadas en Alien, baloncesto, simuladores de ligas de fútbol, los tres mosqueteros, policías y ladrones, aventuras basadas en cuentos de terror, simuladores de máquinas de casinos, futbolín, billar, aventuras de indios americanos, magos en el futuro, simuladores de helicópteros, aventuras de Batman, simuladores basados en La Guerra de las Galaxias, carreras de F1, juegos de habilidad, simuladores de tanques, aventuras de Barbie Super Star, batallas de bestias, hockey, simuladores de edificios, deportes olímpicos, simuladores de lobos, deportes de riesgo, luchas contra el demonio, rol con todas sus variantes y escenarios, simuladores de ciudades, taxis de demolición, dragones voladores, carreras de cochecitos, motos de carreras, karts, bicicletas, yanquis contra sudistas, versiones estilo Doom, juegos de mesa tradicionales, esquí, parques de atracciones, pinballs... y ¿cuándo harán un juego original?

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L.
C/ Francisco de Rojas, 5, 4º oficina 1. 28010 Madrid.
Tels.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones:
C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha.
Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain VI-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A.
C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile).
Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89
Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V.
C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 301-2464
Canarias, Ceuta y Melilla 995 Ptas.

SUMARIO

NUESTROS CD-ROM

Este mes os ofrecemos las increíbles demos de *Duke Nukem 3D*, un trepidante arcade tridimensional en el que tenemos que erradicar de nuestro planeta a las razas alienígenas que pretenden conquistarnos, y *Rise & Rule of Ancient Empires*, un simulador histórico que te permitirá gobernar los países más poderosos de la Antigüedad, Grecia y Roma, además de una cuidadísima selección del mejor shareware del momento.

OK PC Preview-CD Pág. 28



MAGIC THE GATHERING

Procedente del famoso juego temático de mesa que ha vendido más de mil millones de cartas en todo el mundo, llega ahora la versión para ordenador que promete ser tan divertida como el original.

CIVILIZATION II



Pág. 38

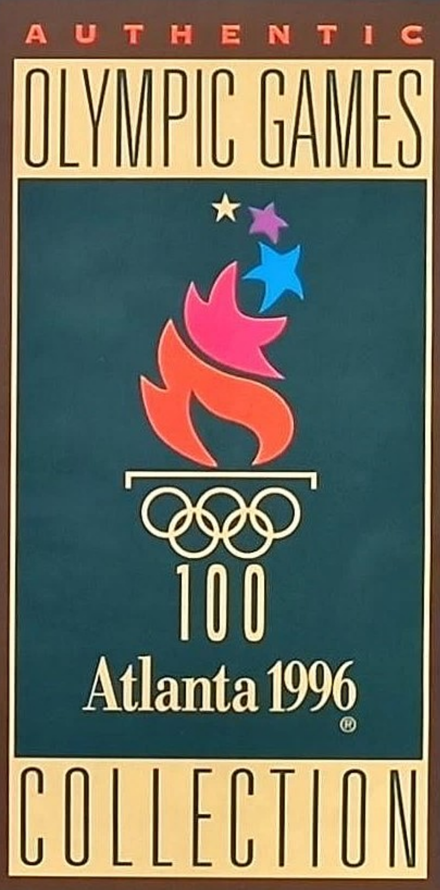
Si *Civilization* fue el primer juego de estrategia que superó records de ventas, la segunda parte, con sus nuevas posibilidades, romperá moldes otra vez.



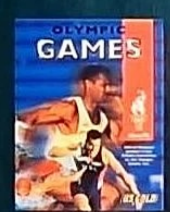
EN ESTE NUMERO

Sólo los mejores estarán en Atlanta





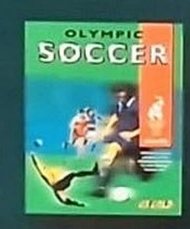




OLYMPIC GAMES

El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. "**Olympic Soccer**" y "**Olympic Games**" potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. "**Olympic Soccer**" y "**Olympic Games**" son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*



OLYMPIC SOCCER

Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. ***"Olympic Soccer"*** combina el realismo con una acción trepidante. ***"Olympic Soccer"*** lo tiene todo.



Disponibles en:







Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



E.C.T.S. 96

Londres, escenario de la diversión



El día 13 de abril se abrieron las puertas del Grand Hall, Olympia. Miles de novedades, títulos asombrosos y mucha ilusión por parte de las compañías programadoras a la hora de presentar sus productos, se dieron cita en el que es uno de los mayores eventos de la informática: el E.C.T.S.

Como viene siendo habitual, todas las empresas mostraron sus productos a bombo y platillo, para convencer a los distribuidores y compradores de que ésos eran los mejores títulos de la feria. Cualquier artimaña era válida para eso, un stand espectacular, invitaciones a una consumición, lindas azafatas y demás, pero la cuestión es que todos los que allí se reunieron eran auténticos profesionales que sabían muy bien lo que se hacían y lo demostraron en todo momento.

NOSOTROS TAMBIEN ESTUVIMOS

Por supuesto, la prensa especializada del sector no podía faltar. Docenas de publicaciones entre las que nos encontrábamos nosotros nos presentamos allí con la intención de ofreceros lo que vais a leer a continuación: todos los títulos que aún se encuentran en proceso de programación y que, sin embargo, están lo suficientemente terminados como para haber podido verlos e incluso, jugar con ellos.





Las guapas azafatas no podían faltar a la cita. Y para muestra, un botón.





Desde arcades de lucha, hasta aventuras. Nada se le resiste a esta compañía programadora y buena prueba de ello son los cinco productos que presentaron en la feria, todos ellos de gran calidad.

Blam! Machinehead es una nueva aventura que nos traslada a un futuro muy poco halagüeño para la raza humana.

Swagman nos devuelve el encanto de los arcades de las videoconsolas, con un lujo de detalles y una calidad gráfica sobresaliente.

Ninja es un arcade de lucha en el que controlamos a uno de esos poderosos guerreros de la época del medievo japonés, famosos por sus técnicas de combate y su habilidad a la hora de convertir cualquier objeto en arma. El juego ha sido realizado con gráficos poligonales al más puro estilo de las máquinas recreativas que tienen tanto éxito en estos días.

Tomb Raider es, sin duda, el más espectacular de los lanzamientos de esta compañía. Los gráficos y los movimientos están tan cuidados que parece mentira que hayan sido hechos con un ordenador. En el juego controlamos a una aguerrida exploradora que se va a introducir en una serie de tumbas malditas para encontrar un fabuloso tesoro.













Ante todo, los nuevos títulos de esta compañía se pueden clasificar como variados, ya que tocan la mayoría de los temas que ahora están más de moda. El primero de ellos es un producto multimedia llamado *Quest for the Holy Grail*, que tiene al grupo de humor británico Monty Python como protagonistas. *Cold Blooded* nos introduce en el cuerpo de Finn, una criatura mitad hombre, mitad tiburón que deberá encontrar la manera de conquistar a la mujer que ama. *Dominion* vuelve a tocar el tema de la estrategia tal como lo hace *Command & Conquer* o *Warcraft II*. *The Great Word Adventure* es el segundo título de la serie multimedia educacional de esta compañía. Otros títulos de esta compañía serán *Ace Ventura: Pet Detective*, *The Great Maths Adventure*, *The Great Reading Adventure* y *Return to Krondor: Tear of the Gods*, entre otras.





Esta compañía ha apostado fuerte por tres títulos, siendo todos y cada uno un éxito seguro. El primero es *Dungeon Keeper* que, con el rol como tema principal, nos mete curiosamente en la piel del malo de la película que tiene que sembrar el caos por la Tierra, mientras evita que los buenos y los héroes le molesten en su misión. *Syndicate Wars* es la segunda parte del divertido juego de estrategia y arcade en el que controlamos a un grupo de cyborgs que tienen que acabar con las demás corporaciones. Esta vez, con escenarios que podemos rotar para conseguir diferentes perspectivas, siendo además mucho más destructivo que la parte anterior. Más armas, más posibilidades de investigación y, en definitiva, toda la diversión que nos ofreció *Syndicate* en su momento elevada al cubo.

Theme Hospital es el último de los títulos que tiene preparados esta compañía. Aprende a regentar un hospital y a hacer que prospere en todos los aspectos para demostrar a tus pacientes que su salud es lo que más importa.





BLUE BYTE



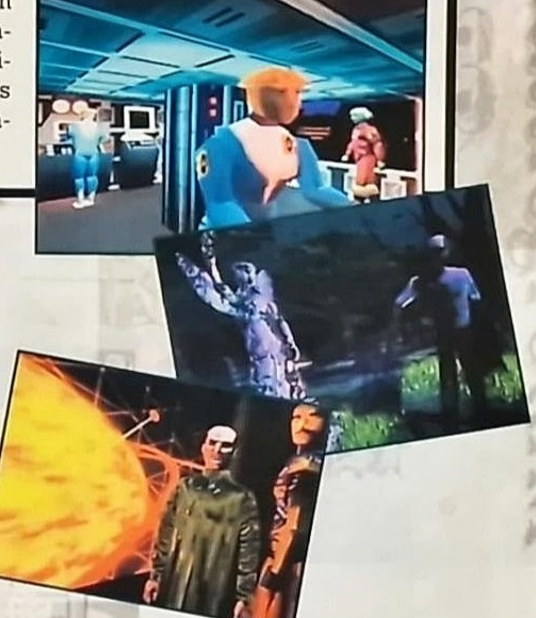
En el stand de esta genial compañía, nos mostraron dos productos novedosos y la versión finalizada de *Settlers II - Veni, Vidi, Vici*, esta última muy mejorada, con los menús remodelados y con una mayor rapidez de juego. *Albion* es un juego de rol que sorprenderá a todos por su calidad y del cual nos va a resultar familiar su perspectiva, ya que es muy parecida, si no idéntica, a la usada en el *Dark Sun*. *Archimedean Dynasty*, destinado a ser considerado como uno de los juegos con los mejores gráficos de la historia del software, nos traslada a un futuro mundo submarino en el que tendremos que aprender a sobrevivir.

PSYGNOSIS



Tres fueron las novedades que para CD-ROM presentó esta compañía a todos los asistentes a su rueda de prensa. *Sentient* es un juego de rol que nos traslada a un estación espacial en la que están ocurriendo una serie de extraños sucesos que pondrán en vilo a la tripulación, hasta el punto de ver sus vidas en un auténtico peligro. Seguramente, recordaréis casos como el del asalto a la embajada iraní o el de Waco, en el que una secta de maníacos armados se encerraron en una casa. Pues ahora con *Deadline*, la segunda de sus novedades, vamos a poder liderar a un grupo antiterrorista que tendrá que intentar entrar en un lugar con rehenes y lograr que queden con vida el mayor número posible de inocentes.

Zombieville es un tétrico juego de puzzles e inteligencia en el que encarnamos a un aguerrido reportero que va a tener que introducirse en un pueblo lleno de muertos vivientes que han aparecido a raíz de unos experimentos con energía atómica realizados por el gobierno.



NOVALOGIC





Dos son las novedades más sobresalientes de esta compañía. La primera es *Comanche 3*, el espectacular simulador en el que manejas un helicóptero que da nombre al juego. Por otro lado, *Armored Fist II*, que cambia los mandos del helicóptero por los de un tanque superblindado. El sistema que se ha empleado para generar los gráficos ha sido remodelado con lo que la calidad y la resolución han aumentado enormemente.



GREMLIN

Ocho son los lanzamientos que tiene previsto realizar esta compañía en breve plazo. *Normality* es el primero de ellos y de seguro, uno de los más espectaculares. En esta aventura controlamos a un punky con dotes de detective que tendrá que solucionar los casos más complicados.
Actua Golf, como bien habréis podido identificar por el nombre, es el simulador de golf que sigue la serie *Actua* al igual que su primer título que tenía como tema el deporte rey.
Con motivo de la copa de Europa, ha sido creado *UEFA Euro 96 England*, con el que podremos disputar los mejores partidos de este campeonato.
Realms of the Haunting reúne en una aventura espeluznante más de 120 minutos de vídeo interactivo, gráficos renderizados, cientos de lugares por explorar y montones de cosas más.
Con *Hardwar* vamos a trasladarnos a un escenario tan dispar como es el espacio futuro, donde tendrás que luchar a bordo de tu aeronave contra todos los enemigos que se crucen en tu camino.
Sandwarriors es otro título que con el tema de los arcades de naves tridimensionales, nos traslada a otro escenario diferente.
Y por último, *Fragile Allegiance*, un divertido juego de estrategia espacial donde tendremos que crear nuestra propia colonia.



EMPIRE

La serie estratégica *Battleground* sigue ampliando títulos. En este número comentamos el primero de ellos que es *Ardennes*. En el E.C.T.S. nos fueron mostrados tanto *Gettysburg*, como *Waterloo*, que ya habían sido finalizados y se nos informó del próximo que será *Shiloh*. También nos anunciaron el inminente lanzamiento de *Cyberjudas*, un juego de estrategia política en el que tomaremos decisiones tan importantes como puede ser una guerra entre países, la paz mundial, etc.
Flying Corps nos devuelve a la I Guerra Mundial y nos convierte en unos hábiles pilotos que tendrán que realizar diferentes misiones aéreas a bordo de su biplano. Una de las características más sobresalientes que tiene este juego es que todos sus escenarios han sido realizados a partir de planos reales a fin de conseguir la máxima fidelidad y realismo en cada partida.

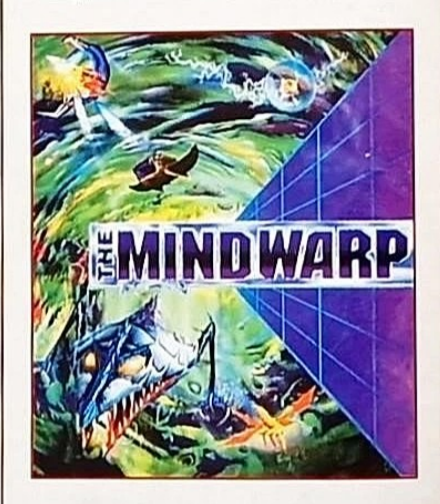
empire INTERACTIVE



MAXIS



De entre todos los productos que esta compañía presentó al público, destacaron dos. El primero de ellos es un producto educativo que, con el nombre de *Marty and the Trouble with Cheese*, da la oportunidad a los más pequeños de la casa de disfrutar con las aventuras de un simpático ratón al que le encanta el queso y es capaz de hacer cualquier cosa por llevarse un pedazo del mismo a la boca.



The Mindwarp mezcla unos impresionantes efectos tridimensionales que nos introducen en la acción perfectamente, con una rapidez de movimientos y unos efectos sonoros en un arcade que dará mucho de que hablar.



CODEMASTERS

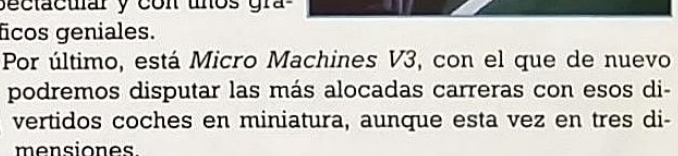
Tres son las novedades que esta empresa nos presentó, dos de ellos, deportivos, y el tercero tiene, de nuevo, a los Micromachines como protagonistas.





Brian Lara 96 Cricket nos da la oportunidad de disfrutar de una partida a este deporte tan poco conocido en nuestro país y que, sin embargo, en el extranjero goza de un gran seguimiento.

Sampras Extreme Tennis vuelve a poner como protagonista de un juego al excepcional tenista Pete Sampras, aunque esta vez de una manera mucho más espectacular y con unos gráficos geniales.

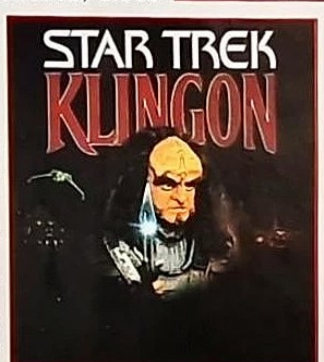


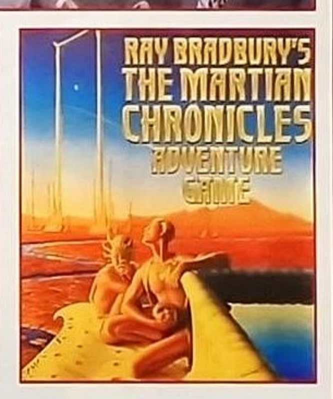
Por último, está *Micro Machines V3*, con el que de nuevo podremos disputar las más alocadas carreras con esos divertidos coches en miniatura, aunque esta vez en tres dimensiones.

VIACOM NEWMEDIA

Centrados en el mundo de *Star Trek*, los señores de Viacom están preparando dos productos novedosos que llamarán la atención de todos los trekkies. Mientras que *Deep Space Nine* acaba de salir al mercado, *Star Trek: Klingon* nos introduce en esta civilización guerrera, en una aventura gráfica con vídeo interactivo.

Star Trek Omnipedia es, sin duda, un título para coleccionistas, ya que reúne en más de 7.000 ficheros, 1.500 imágenes y cientos de imágenes de vídeo de las películas más famosas, toda la filmografía, personajes, naves, razas, maquinaria y demás de este fascinante mundo espacial de la confederación.





Martian Chronicles Adventure está basado en la novela de Ray Bradbury que vendió más de nueve millones de unidades sólo en USA. En él vamos a poder movernos por el enorme planeta rojo mientras solucionamos puzzles y enigmas que desafiarán nuestro intelecto hasta el límite.

Mummy es una aventura gráfica que nos traslada a los desiertos egipcios, donde tendremos que desvelar el secreto de la momia. Algo que puede ser muy peligroso.

BLIZZARD

Nada, ni siquiera el hecho de que *Warcraft II* no haya sido aún distribuido en nuestro país, ha podido evitar que sea uno de los títulos más vendidos aquí, tras haber arrasado en el extranjero. Blizzard se ha dado cuenta de ello y ha realizado un set de expansión, con más niveles tanto para orcos como para humanos y cerca de cincuenta escenarios nuevos.





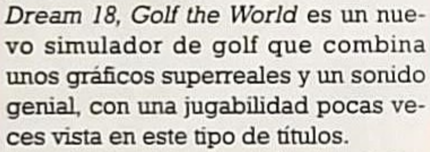
Por otra parte está *Diablo*, un nuevo juego de rol en el que controlamos a una criatura del averno a través de laberintos llenos de enemigos.



MINDSCAPE



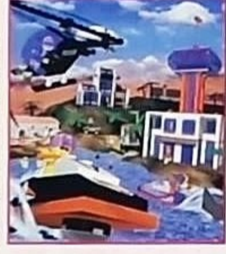
Esta es una de las compañías que mayor número de novedades tiene en preparación, siendo todas ellas igualmente interesantes. *Supersonic Racers* es el juego de carreras de vehículos más disparatado de todos los tiempos. *Lego* es un originalísimo producto con el que los niños podrán realizar las mismas construcciones que hacían con el juego de piezas, pero esta vez desde el ordenador.

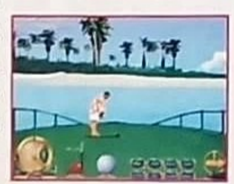


Dream 18, Golf the World es un nuevo simulador de golf que combina unos gráficos superreales y un sonido genial, con una jugabilidad pocas veces vista en este tipo de títulos.

Azrael's Tear es, sin duda, uno de los supertítulos que están por llegar. Los gráficos en SVGA, los enigmas que vamos a encontrar y el realismo de todos los sprites, tanto en su realización, como en su movimiento harán posible el que este juego se haga con los primeros puestos en muy poco tiempo.







Warhammer 40.000: Dark Crusaders cambia totalmente el estilo de juego que caracterizó a *Warhammer: The Shadow of the Horned Rat*, siendo ahora, en vez de un juego de estrategia, un arcade al más puro estilo *Doom*, aunque con las armas y los personajes del juego temático.



IBM



Después del éxito que esta empresa ha tenido con *Quest for Fame*, no podía dormirse en los laureles y lleva algún tiempo trabajando intensamente en los productos que ahora os presentamos, al igual que ellos hicieron en la feria. *The Adventures of Hyperman* es una aventura para niños en la que controlaremos a un poderoso superhéroe.

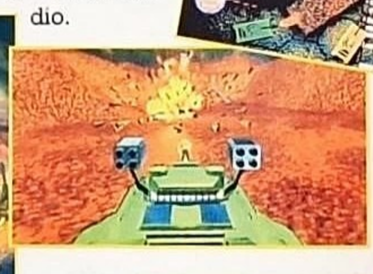
Peter and the Wolf está pensado para los más pequeños de la casa. *Kid Riffs* nos permitirá hacer composiciones musicales de una manera sencilla y amena.

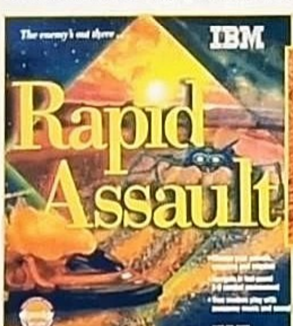
Rapid Assault está ya dirigido a jugones de edad más avanzadas, al igual que *Triple Threat*, siendo ambos dos arcades de acción continua que pondrán los pelos de punta al que los juegue.

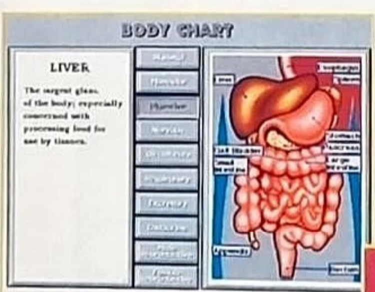
Power: The Game es un juego de estrategia en el que somos los comandantes de un gran ejército con el que tenemos que conquistar el mundo.

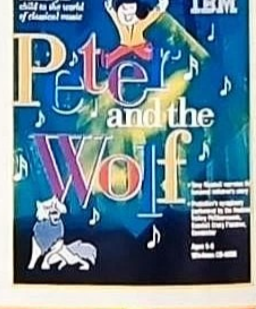
NFL Pro League Football nos da la oportunidad de dirigir nuestro propio equipo de fútbol americano, decidir sus acciones en el campo, comprar o vender jugadores...

En *Emergency Room* vamos a convertirnos en un momento en unos doctores de pro, teniendo que realizar complicadas operaciones quirúrgicas, diagnosticar enfermedades y procurar darle un remedio.

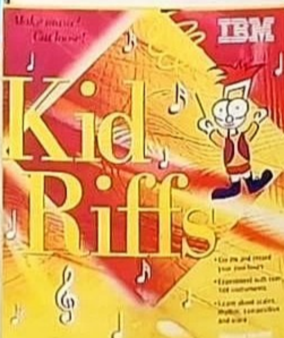








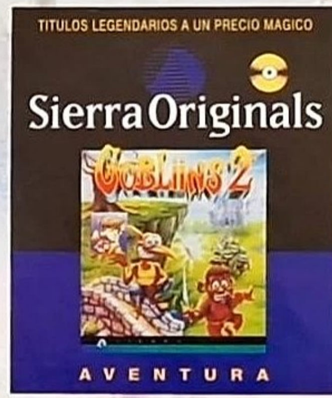




TITULOS LEGENDARIOS A UN PRECIO MAGICO

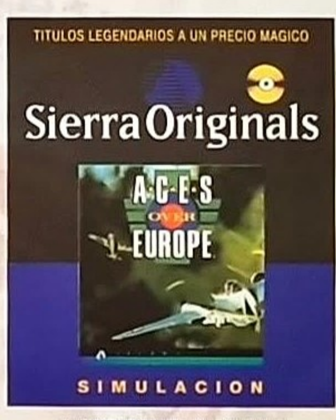
Sierra Originals

Y ahora, la Colección Sierra Originals. Un mundo de interactividad en CD-ROM.



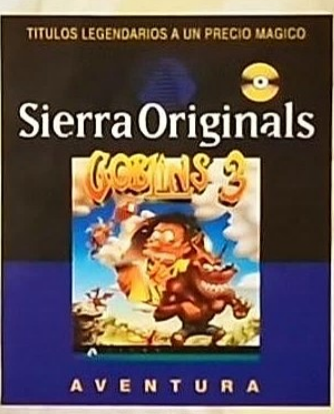
GOBLINS 1&2

Una mágica mezcla de chiflados personajes, aventuras super-divertidas y trampas increíbles.



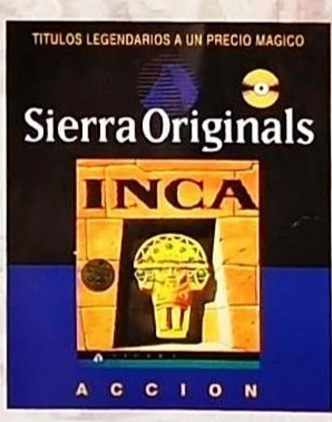
ACES OVER EUROPE

Sumergete en la historia y vuelve a vivir las batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial.



GOBLINS 3

Tu héroe, es el reportero Blount, un periodista en busca de fama, al que tendrás que acompañar en esta apasionante aventura.



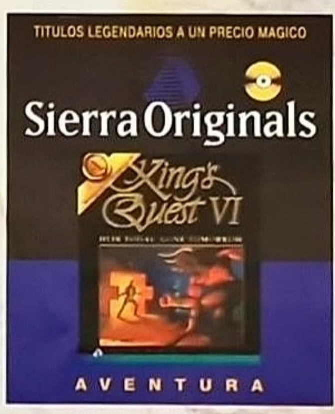
INCA 1

Tú eres El Dorado, héroe del antiguo Imperio Inca. Lucharás contra los conquistadores y deberás recuperar los tres secretos Incas.



SPACE QUEST IV

Descubre el mundo espacial más parodiado y satírico que jamás haya existido en un juego de ordenador.



KING'S QUEST VI

Necesitarás todo tu ingenio e imaginación para poder resolver los desconcertantes puzzles de esta aventura maravillosa.



LOST IN TIME

Enfréntate a los peligros y al agente secreto Melkion en esta película interactiva.

Participa en nuestra historia por menos de 2.000 ptas.



SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid

MICROPROSE

Junto con el de ID Software, éste fue uno de los stands más llamativos. Entre las novedades que presentaron, cabe destacar los siguientes. *Super Heroes*, que, con una sabia mezcla de arcade y estrategia, nos permite manejar a un grupo de guerreros con poderes sobrenaturales, que tienen que acabar con todos sus enemigos. *Star Trek Generations* es la primera incursión en los arcades por parte del mundo de *Star Trek*. A partir de ahora nuestros reflejos van a contar también en las aventuras de la tripulación del U.S.S. Enterprise. *1943: European Airwar* nos introduce de lleno en las guerras aereas de la II Guerra Mundial.
Otros títulos fueron *Citicens: Backwater Affair*, *Master of Orion II* y *Magic the Gathering*, del cual os ofrecemos una preview en este mismo número.











ACTIVISION



De entre todo lo que esta empresa presentó, lo más llamativo fue *Zork Nemesis*, una aventura que mezcla la alquimia y la magia negra con la fantasía medieval. *Muppet Treasure Island*, espectacular a todas luces, es una aventura para niños en la que participan los simpáticos Teleñecos. La rana Gustavo, la cerdita Peggie y Animal te acompañarán en una aventura llena de piratas, barcos y muchas sorpresas más.
Hyperblade es un divertido arcade preparado para juego por red o módem en el que participaremos en un bestial deporte futurista, donde solamente el más fuerte y ágil sobrevivirá.
Blast Chamber nos devuelve a los orígenes del software lúdico, con un estilo de juego de lo más clásico pero con tintes actuales.

I.D. SOFTWARE

Esta compañía fue, sin duda, la que más éxito tuvo de toda la feria y buena muestra de ello es que, a pesar de que únicamente presentaban *Quake*, la afluencia de público fue continua y echarse una partida al susodicho juego era prácticamente imposible. ¿Qué os podemos decir acerca de *Quake*? Pues en pocas palabras, es rápido, te mantiene los nervios en tensión, es más salvaje que nunca y podrá ser considerado como el veradero sucesor de *Doom II*.





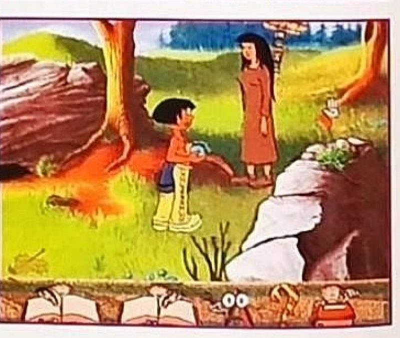


SIERRA ON LINE

Por supuesto, la sempiterna y poderosa Sierra no podía faltar a esta cita y en su stand presentó además de *Urban Runner*, que puede ser el lanzamiento más sonado de todo el año 96, la versión Deluxe de *Mother Goose*; *The Stone of Wakan*, una aventura en un poblado indio; *The Lost Mind of Dr. Brian*, un juego repleto de puzzles y acertijos; y una nueva versión del juego de inteligencia *Incredible Machine*, que tiene como protagonista a un chiflado científico que atiende por el nombre de profesor Tim.

SIERRA







TELSTAR

La joven compañía programadora que empezó haciendo productos multimedia como *La Enciclopedia del Sexo* o el calendario de Pamela Anderson, ahora se han propuesto en serio eso de convertirse en auténticos líderes de la programación y para ello están realizando un gran número de títulos a cada cual más impresionante. *D. J. Fresh* es un arcade en el que tendremos que ayudar a todos los niños a poder dormir sin que sufran terribles pesadillas. *On Side* es un rápido simulador deportivo de fútbol. *Complete Tennis* es un nuevo título deportivo con el que podremos emular hasta al mismísimo Agassi. *Starfighter 3000* es un arcade de naves espaciales tridimensional en el que tendremos que realizar diferentes misiones. *Speed Rage* es un rápido juego de carreras realizado pensando en que su funcionamiento en red sea lo más óptimo posible.
Opposite Lock, *Siege* y *Star System* son otros títulos de esta compañía y de los cuales seguiréis recibiendo información en los próximos meses.









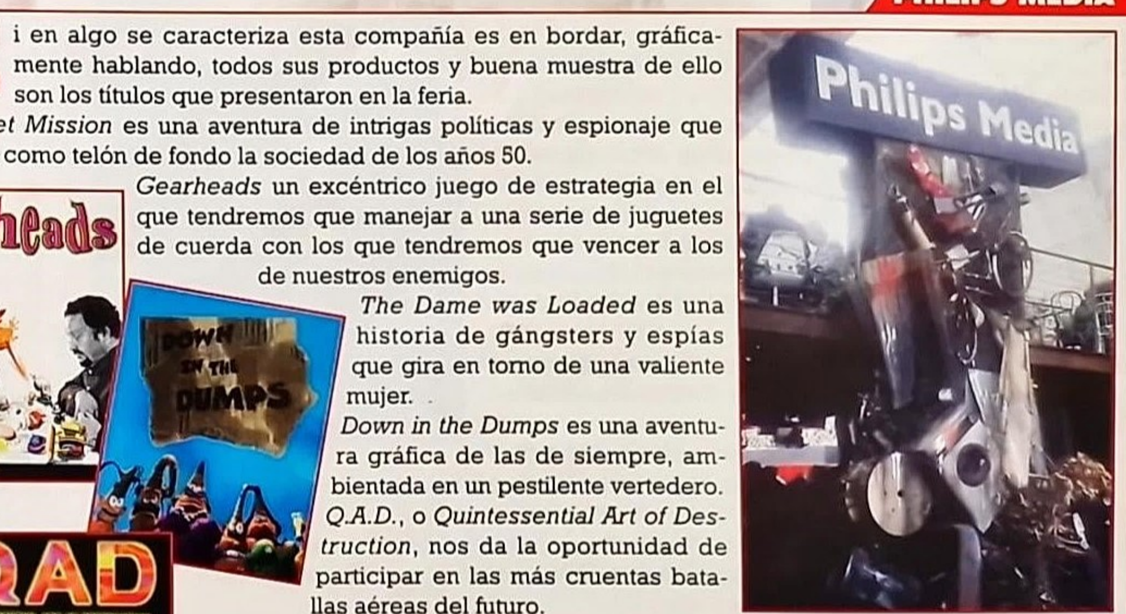




PHILIPS MEDIA

Si en algo se caracteriza esta compañía es en bordar, gráficamente hablando, todos sus productos y buena muestra de ello son los títulos que presentaron en la feria.
Secret Mission es una aventura de intrigas políticas y espionaje que tiene como telón de fondo la sociedad de los años 50.
Gearheads un excéntrico juego de estrategia en el que tendremos que manejar a una serie de juguetes de cuerda con los que tendremos que vencer a los de nuestros enemigos.
The Dame was Loaded es una historia de gángsters y espías que gira en torno de una valiente mujer.
Down in the Dumps es una aventura gráfica de las de siempre, ambientada en un pestilente vertedero.
Q.A.D., o *Quintessential Art of Destruction*, nos da la oportunidad de participar en las más cruentas batallas aéreas del futuro.







FLASHES



Hitachi Ltd. y Mitsubishi Electric Corporation han desarrollado conjuntamente una memoria flash de tipo AND de 64 Mbits, la cual alcanza un tiempo de acceso serie a alta velocidad de 50ns y un borrado de datos en bloque de 512 bytes, con una única fuente de alimentación de 3.3 voltios basada en un proceso de fabricación CMOS de 0.4 micras.

Mindscape inaugura una nueva dirección de Internet para que todos los usuarios puedan acceder libremente y así, informarse de las novedades, proyectos y lanzamientos inminentes de esta compañía. Demos, pantallas y dossiers informativos estarán al alcance de todos los que marquen la siguiente dirección:
(URL: WWW.MINDSCAPEUK.COM)

Se inaugura en Teleline la nueva base de datos discográfica Iroko, con más de 60.000 referencias discográficas, con 150 estilos diferentes (clásica, jazz, salsa, blues, rock...) convirtiéndose así en la mayor tienda de música de España.

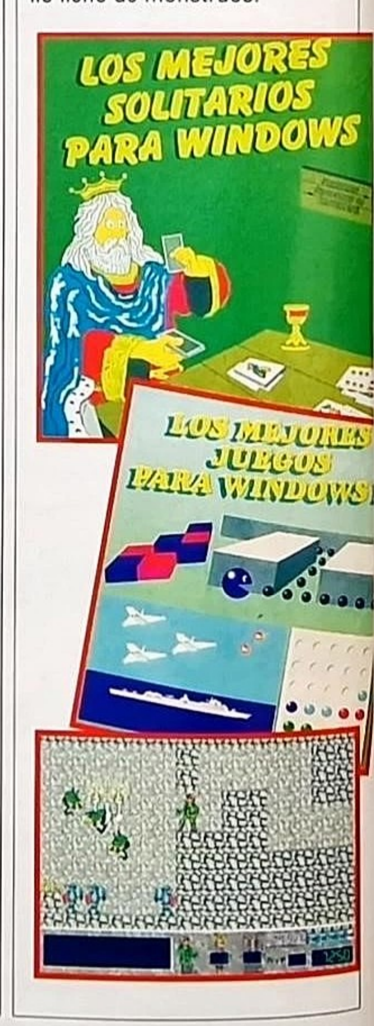
Ocean International, con sede en Manchester, se ha unido al grupo francés Infogrames Entertainment para crear la productora más grande de Europa de títulos interactivos.
Esta unión crea un proyecto que dominará el panorama de software de ocio europeo y que aparece como la quinta editorial más grande del mundo. Los expertos de Ocean e Infogrames son altamente complementarios y la unión del grupo compartirá una de las carteras más amplias de publicaciones de todo el mercado.

UN GRAN PROYECTO

Con motivo de la gran aceptación que entre todos los aficionados a los juegos de ordenador ha tenido Command & Conquer, la distribuidora española Virgin Interactive Entertainment ha decidido poner en marcha un proyecto de gran magnitud. Para celebrar el lanzamiento de la versión en castellano de dicho juego, todos aquellos afortunados poseedores de una copia de la versión inglesa tendrán la oportunidad de adquirir otra en nuestro idioma, simplemente mandando por correo a la dirección de Virgin los CD-ROM, sin caja, de su versión inglesa y la distribuidora se compromete a mandar la versión en castellano, unicamente teniendo que pagar los gastos de envío que son alrededor de mil pesetas.
Esta operación supone un gran esfuerzo para la empresa, pero es la mejor manera de agradecer a todos los usuarios el haber apostado por Command & Conquer.
Ya es definitivo que la segunda extensión para Command & Conquer, Red Alert, sea distribuída en Septiembre, así que preparaos todos los adictos a este juego para tener una vuelta de vacaciones bien surtida.
Por otra parte, Virgin tiene en proceso una nueva aventura gráfica que llevará como nombre Gene Machine y, realizada con unos gráficos que recuerdan enormemente a las películas de dibujos animados, está inspirada en la Inglaterra de principios de siglo.

PRODUCTOS ESPAÑOLES

Una nueva colección de juegos para PC y compatibles acaba de salir al mercado. Microdelta es la compañía encargada de la elaboración. Con sede en España, este grupo de programadores ha creado este grupo de programas que funcionan integramente bajo Windows. Juegos tan clásicos como el comecocos, la guerra naval, el Mastermind, las cuatro en raya, solitarios de cartas y demás, estarán disponibles en cuatro cajas independientes, cuyo valor no supera las mil pesetas.
El Hombre Mosca en el castillo de los Parpel es el otro lanzamiento de esta compañía. Un divertido arcade de plataformas en el que controlas al personaje que da nombre al juego y tienes que sobrevivir dentro de las tétricas paredes de un castillo lleno de monstruos.



UN RATON ESPECIAL PARA WINDOWS 95



Logitech presenta el primer ratón del mercado con plenas funcionalidades para Windows 95. El nuevo ratón MouseMan 96 incluye el software MouseWare 7.1, cuya función HyperJump muestra alrededor del cursor y con un sólo "click", un mapa con los comandos de más frecuente utilización. Así, el usuario no tiene que desplazar el ratón por la barra de herramientas para ejecutar sus aplicaciones. Igualmente, puede asignar un amplio rango de funciones al segundo y tercer botón del dispositivo.

NUEVO LANZAMIENTO DE NEW SOFTWARE CENTER



Vikings es un nuevo juego de estrategia y acción del año 800 a. C. Tu objetivo es llegar a convertirse en el gobernante de toda Escandinavia. En dieciocho misiones a través de territorios hostiles, vamos a tener la posibilidad de realizar combates en tiempo real y con animaciones en 3D. Podremos comerciar, intercambiar y negociar a fin de conseguir armas, escudos y naves que te permitan ser el más poderoso.

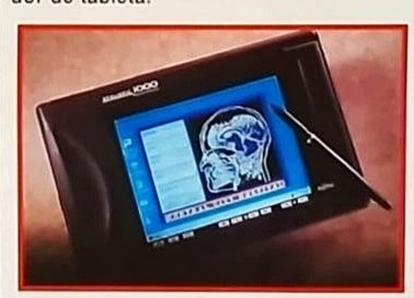
NUEVA GUIA PARA EL COMPRADOR DE COCHES



Desde comienzos del mes de Mayo, se viene vendiendo en los quioscos una nueva colección titulada PC Coche Actual. Y está dirigida a todos aquellos aficionados al mundo del automóvil o hacia las personas que están pensando adquirir un modelo y no saben decidirse por uno en particular. Presentado en un cartón retractilado con un fascículo y cuatro disquetes, esta nueva guía del compracoches tiene toda la pinta de ser una de las mejores elecciones a la hora de informarnos acerca de las marcas de coches actuales.

LA TABLETA PEN PC COLOR MAS RAPIDA DEL MERCADO

Fujitsu España presentó el día 6 de Mayo el nuevo sistema Stylistic 1000, el ordenador personal con monitor en color de tecnología Pen más potente del mercado. La nueva tableta va equipada con un procesador 486DX4 /100 Mhz. el más rápido existente en un ordenador de tableta.



El peso de la nueva serie Stylistic 1000 es de tan solo 1,6 Kg. y sus dimensiones son de 198 mm. X 297 mm. X 40 mm. Además incluye Windows 95 y Microsoft Pen Services 2.0 preinstalados.

LA GRABADORA MAS BARATA DEL MERCADO

CD World distribuye para toda España la grabadora de CD's Philips CDD2000, la grabadora más completa del mercado al precio más económico del momento, 149.000 pts + I.V.A.



En este precio quedan incluídos un software de grabación multisesión y una tarjeta controladora Adaptec 1505. Es de doble velocidad de grabación y de cuádruple velocidad en lectura y dispone de un buffer de 1 Mb.

GUERRAS CIBERNETICAS



Sierra On Line presenta un nuevo título que lleva como nombre Mission Force Cyberstorm, en el que participaremos en una serie de cruentas guerras futuras, donde los más poderosos robots y androides de combate se enfrentarán por la supremacía y el dominio de un planeta. El juego se presenta bajo una vista cenital en la que podremos mover a nuestras tropas a lo largo de un tablero formado por casillas hexagonales. Múltiples tipos de cyborgs y armas a cual más destructiva. Posibilidad de jugar por red, un generador de niveles aleatorio y unos excelentes gráficos en SVGA es todo lo que nos va a ofrecer este Mission Force Cyberstorm.



Cuestión de potencia

Logic 3, una compañía dedicada al desarrollo de periféricos para los ordenadores compatibles, lanza al mercado la serie ScreenBeat, que entre otros productos multimedia, tiene una especial gama dedicada a los altavoces. Este último elemento es fundamental en los nuevos ordenadores, pero frecuentemente son de baja calidad o su potencia deja mucho que desear para las prestaciones que desarrollan algunos juegos.

No es lógico que nos compremos una tarjeta de sonido valorada en más de 75.000.- pts. y luego unos altavoces que apenas llegan a 5 Watios. Pues esto sucede más de lo habitual en algunas tiendas de ordenadores. Se supone que si quieres música a través de tablas de ondas, o simplemente disfrutar de las voces de las aventuras gráficas, necesitas un buen equipo para apreciar todos los matices del sonido, pues no es lo mismo volumen de sonido que potencia.

ELECTRONIC ARTS OFRECE LA MEJOR GAMA DE ALTAVOCES

Cuanta más potencia mejor, y siempre puedes poner el volumen a un nivel bajo para no molestar a los vecinos o a la familia. Si no tienes problemas de este tipo, intenta jugar a Doom con los altavoces SB300. Conocerás el verdadero sentido de la vida.

Te gustará la gama ScreenBeat porque ofrece precios y configuraciones para todos los gustos y situaciones. Desde los 10 hasta los 100 watios, la calidad de acabado y de diseño es bastante buena en todos los modelos. Sólo cambia sus prestaciones sonoras.

Todos los altavoces de la serie ScreenBeat son distribuidos por Electronic Arts. Para cualquier consulta, su teléfono es (91) 304 70 91.



La foto muestra un detalle de la potencia del Super Woofer System. Este "monstruo" acústico proporciona las mejores sensaciones en lo que se refiere a efectos de sonido. Si lo pruebas con cualquier juego que tenga sonido tridimensional, se convierte en una auténtica máquina multimedia. Recomendable para los que gustan de las emociones fuertes y tengan una casa con una buena estructura o que aguante un terremoto en la escala 10.

El SB300 es el primer producto que se lleva un 10 en Hard Tech. La razón es bien simple, porque es impresionante jugar con él. ¿O es que piensas que con 100 W no te ibas a divertir? Pero no sólo es la potencia, pues de estos 100 W, 40 se dividen en dos altavoces para conseguir un efecto de sonido envolvente, mientras que los 60 restantes están dedicados exclusivamente a un woofer de bajos con frecuencia de 50 Hz a 350 Hz.



Las pruebas que hemos hecho con él son contundentes cuando de juegos se trata. Al probar con música, los mejores resultados son por supuestos con temas "dance" donde el bombo está muy acentuado, mientras que con canciones donde predominaba la melodía, el SB300 responde igual que los otros modelos de su gama. Gracias a su efecto envolvente, los efectos de sonido y voces rodean toda la habitación y realmente te "metes" en el juego, sobre todo si es de acción. A máxima potencia es una experiencia que nunca olvidarás, pues tiene mejor calidad de sonido que los equipos de música de muchos disco-pubs. Pruébalo.



Su precio es de 39.990.- pts

Con el SB255 ya entramos en la gama alta de Screenbeat. La principal característica es la forma del propio altavoz ya que abandona la típica altura vertical para transformase en uno de sobremesa. Adaptado para colocar el monitor encima de él, y así aprovechar el preciado sitio que en muchas mesas escasea.



Su potencia es de 50 watios, e incluye un mezclador para conectarse a otras fuentes de sonido, siempre que seas un manitas en esto de la electrónica podrás conseguir buenos momentos de ocio. Lo dicho, recomendable para los que quieran aprovechar el espacio y una excelente potencia de sonido.

Su precio es de 18.490.- pts.



Con 80 watios de potencia, dos altavoces independientes, un Tweeter de 2 " y un Woofer de 3" nos encontramos con el modelo más potente de su categoría. Su frecuencia de respuesta oscila entre los 50 Hz-20.0000 Hz, y cuenta con controles para los agudos y bajos, además de la necesaria salida para cascos individuales, porque con 80 W, ya pueden surgir bastantes problemas en casa si hay más gente a tu lado.





Su precio es de 23.990.- pts.

Es el modelo más pequeño de la gama. Pero sus 10 watios de potencia le hacen idóneo para utilizarlos en oficinas o ambientes donde el sonido debe ser claro pero que no se escuche en más de 5 metros a la redonda para evitar suspicacias con los compañeros. Tiene un botón para realzar los bajos, especialmente indicado si te gusta oír música de baile con una fuerte percusión.



Su precio es de 3.490.- pts.

Un nuevo paso hacia arriba en el escalafón. Justo el doble de watios, porque ahora llegamos hasta los 50. Ya es suficiente para satisfacer las necesidades de una amplía mayoría de usuarios. Entre sus cualidades principales destaca un amplificador de bajos reflex de dos vías. Esto último no suele ser muy habitual en los altavoces de la gama media. La calidad de sonido que proporciona es a todos los niveles excelentes, y por sus características constituye una de las mejores opciones de compra.





Su precio es de 10.990.- pts.

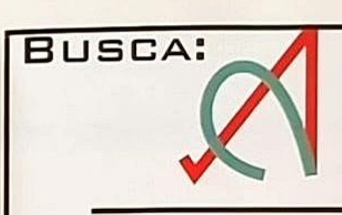
Entramos en la gama media de la serie, que prácticamente es la que más modelos abarca . El SB 225 tiene 25 Watios de potencia. Ya podemos empezar a escuchar los juegos de una forma más seria. Este modelo es el ideal para el usuario medio que quiera una buena calidad sin gastarse mucho dinero.





Su precio es de 4.490.- pts.

Busca:





TEL. 908 59 80 78

ESTABLECIMIENTOS ADHERIDOS

CHIP DE GRACIA - C/. ESCORIAL, Nº118 BJS - TEL. 93-284 41 19
DELTA PRODUCTS - C./ VIZCAYA, Nº6 LOCAL - TEL. 91-468 02 10
GOGH SERVEIS - C./ PADILLA, 219 BJS (TIENDA 1ª) - 93-247 20 01
TAMARACK - C./MN. JACINTO VERDAGUER, 3 - TEL. 93-466 30 36
TOT PC - C./LLULL, Nº 96 - TEL. 93-485 23 44
TECHNIVIEW - C./NICARAGUA, Nº92 - TEL. 419 02 53

IVA e instalación incluido Ofertas limitadas a stock





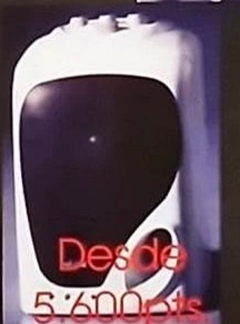
PRIMAX

Amplia gama de productos de alta calidad y buen precio











CHINON



GRAVIS



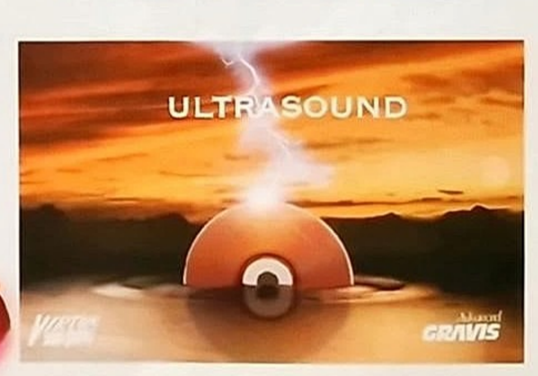


No reveles más carretes con la nueva cámara digital en color (24-bit) de Chinon.

Desde 141.990pts.



Desde 181.250pts.



MAD16 // PNP //PNP PRO
SUPERNOVA // SUPERMAX
Desde 27.470pts.

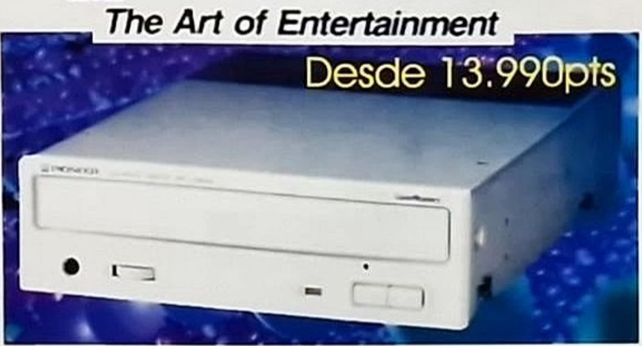




Tarjetas de sonido profesionales con altas prestaciones.
Sonido 16-bit, 89dB, 48kHz
TBS-2000
Tropez Plus
Maui y Tahiti
Desde 13.990pts



The Art of Entertainment





En busca del Santo Grial

Mindscape nos presenta esta nueva aventura con tintes de rol en primera persona que nos traslada a un lejano futuro en el que tendremos que realizar la búsqueda de uno de los objetos sagrados que más leyendas y habladurías ha provocado entre el género humano, el Santo Grial.

El hombre del futuro, a pesar de ser mucho más inteligente y sensato que el de nuestra época, sigue con sus ambiciones y creencias, hasta tal punto que incluso permanece empeñado en la búsqueda del Santo Grial que le proporcione la eterna juventud. Puede que si esta leyenda tiene algo más de verdad que de invención y usando los medios de que se dispone en el futuro, aquel que ose buscar la copa sagrada consiga hallarla. Sin embargo, los peligros serán muchos y la recompensa muy difícil de encontrar.

Y con este interesantísimo argumento, comienza una nueva aventura de Mindscape, famosa por títulos como *Stone Profet, Warhammer: The Shadow of the Horned Rat, SU-27 Flanker*, etc.

UNA ATMOSFERA TERRORIFICA



El ambiente creado por *Azrael's Tear* en todas y cada una de las galerías que vamos a visitar es totalmente angustioso, no sólo por la oscuridad reinante, sino también por lo angosto de la situación. Y todo eso es posible gracias a los gráficos en SVGA con una resolución de 640 x 480.

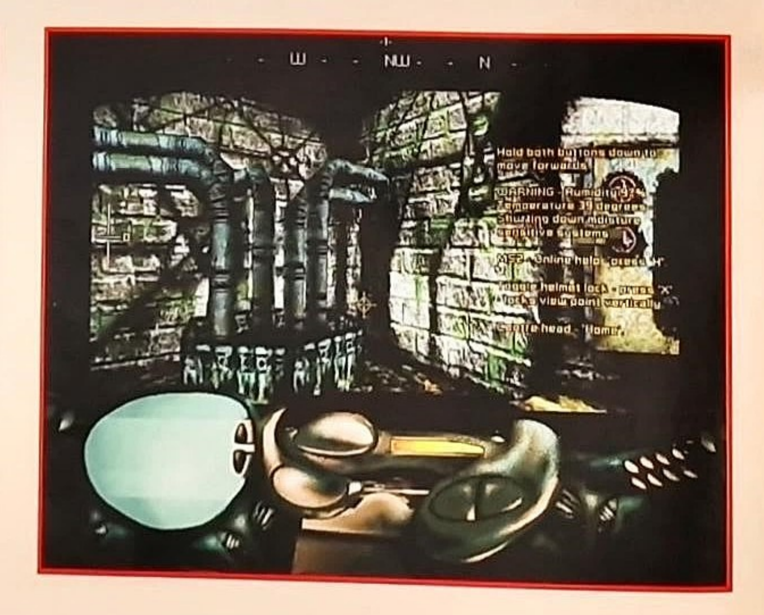
Otra de las características que tiene este nuevo título de Mindscape es la capacidad de mantener conversaciones inteligentes con los personajes que nos encontraremos a lo largo del recorrido, esto quiere decir que según les respondamos, así actuarán y eso nos abrirá determinados caminos en la aventura y nos cerrará otros.

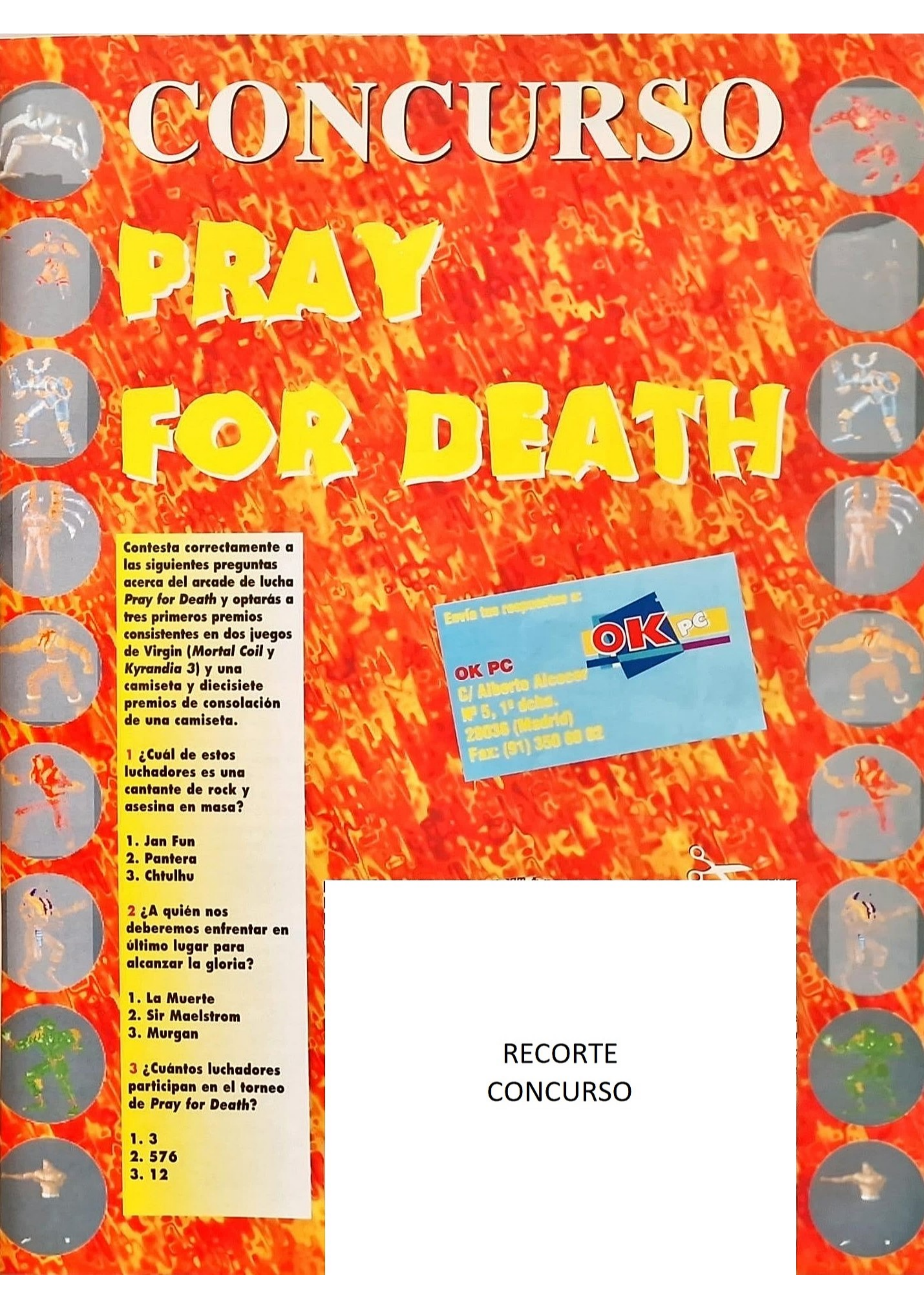
Los puzzles y enigmas planteados a lo largo del juego también os llamarán la atención, no sólo por su complejidad, que es muy superior a la que estamos acostumbrados, sino también por la manera de presentarlos, ya que son usados elementos del escenario; esto quiere decir que los adornos y elementos de escena pasan de ser meramente decorativos a formar parte activa en la acción.

Azrael's Tear está a punto de llegar a nuestro país para deleite de todos los aficionados a los juegos de aventura-rol en primera persona.

● CARLOS F. MATEOS







CONCURSO

PRAY FOR DEATH

Contesta correctamente a las siguientes preguntas acerca del arcade de lucha *Pray for Death* y optarás a tres primeros premios consistentes en dos juegos de Virgin (*Mortal Coil* y *Kyrandia 3*) y una camiseta y diecisiete premios de consolación de una camiseta.

1 ¿Cuál de estos luchadores es una cantante de rock y asesina en masa?

1. Jan Fun
2. Pantera
3. Chtulhu

2 ¿A quién nos deberemos enfrentar en último lugar para alcanzar la gloria?

1. La Muerte
2. Sir Maelstrom
3. Murgan

3 ¿Cuántos luchadores participan en el torneo de *Pray for Death*?

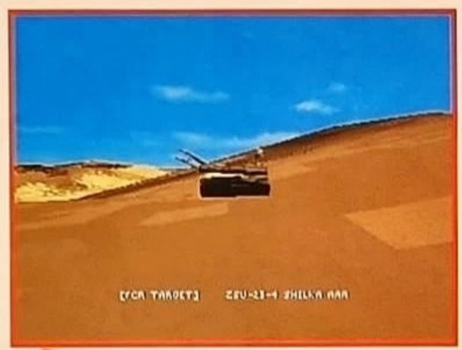
1. 3
2. 576
3. 12

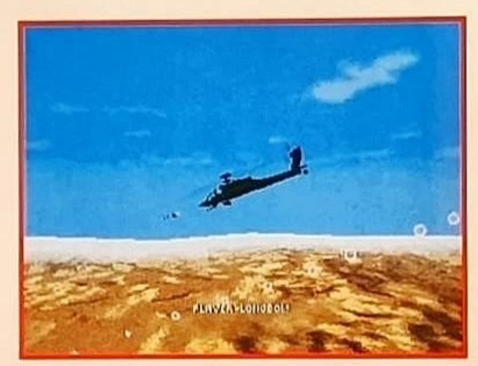
RECORTE
CONCURSO



La destrucción tiene hélices

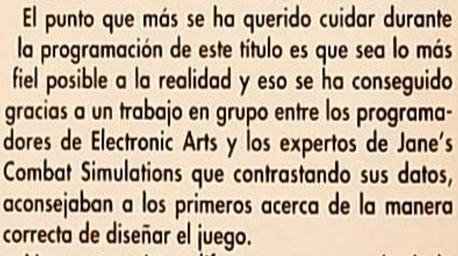
Electronic Arts se ha vuelto a servir de la inmensa base de datos militar de la agencia de información Jane's para crear otro nuevo simulador de vuelo en helicóptero en el que podremos controlar una de las máquinas de guerra más poderosas de la época actual, el Apache Longbow.











Al igual que pudo ocurrir con A.T.F. (Advanced Tactical Fighter) en el que podíamos controlar siete aviones de combate experimentales como el B-2A Spirit, el F-22, el F-117A NightHawk y el X-31 EFM, entre otros, t
cepcional bas
explicaba p
miento de ca
esta ocasión
el AH-64D Lo
combate, esp
ataque a uni
decisiva para
ción Tormenta
el golfo Pérsic

R

RECORTE CONCURSO

REAL COMO LA VIDA MISMA

El punto que más se ha querido cuidar durante la programación de este título es que sea lo más fiel posible a la realidad y eso se ha conseguido gracias a un trabajo en grupo entre los programadores de Electronic Arts y los expertos de Jane's Combat Simulations que contrastando sus datos, aconsejaban a los primeros acerca de la manera correcta de diseñar el juego.

Numerosas vistas diferentes que van desde la clásica del interior de la cabina, hasta una en la que podemos ver al enemigo más cercano y su posición respecto a la nuestra y todas las posibilidades que tiene el helicóptero de verdad, tanto de armamento que va desde la ametralladora hasta los cohetes, como de sistema de navegación que es uno de los más sofisticados.

Los gráficos en SVGA y la posibilidad de elegir la resolución de los escenarios y sprites durante la instalación del programa hacen posibles dos cosas. La primera que una vez que el producto sea distribuído, este al alcance de la mayoría en cuestión de equipo y segundo, que la calidad en pantalla sea buena como pocas veces hemos podido ver.

AH-64D Longbow es la segunda entrega que Electronic Arts va a hacer en colaboración con la agencia de información militar Jane. Esperemos que no sea la última.

● CARLOS F. MATEOS

FICHA TECNICA

MORTIMER

TIPO:	EDUCATIVO/AVENTURA
COMPAÑIA:	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR:	ERBE

Aventuras fantásticas









Si los programas educativos no han sido un campo muy explotado por Lucas, ya es hora de remediarlo con *Mortimer*. Una superproducción que nada tiene que envidiar a otros títulos consagrados de la famosa compañía norteamericana.



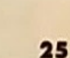
Digamos que el concepto de programa educativo ha variado bastante a lo largo del tiempo desde los primeros juegos, que presentaban bases de datos sin ningún tipo de gráficos, hasta los actuales, que por sí solos representan el prototipo de aplicación multimedia, combinando gráficos y sonidos así como la búsqueda de diferentes materias mediante el hipertexto.

Lucas, los amos de las aventuras, presentan su último proyecto: *Mortimer*, un programa educativo al cien por cien, pero con un ambiente típico de la casa. Es decir, *Mortimer* no se diferencia en nada visualmente a otros juegos como *Sam & Max*. La novedad consiste en un cómodo y bien diseñado interfaz que anima al usuario a descubrir nuevas cosas.

Lógicamente, *Mortimer* está muy indicado para el público más juvenil de la casa y la historia que presenta está llena de personajes entrañables con situaciones donde se mezcla la fantasía con la magia. El diseño de los personajes recuerda bastante a los utilizados para las películas de Walt Disney, con animales muy humanizados y malos muy malos que representan a las fuerzas más diabólicas que uno pueda imaginarse.

El juego presentará varias perspectivas. Tal vez, la más curiosa sea una al estilo *Doom* donde los violentos soldados y monstruos serán cambiados por personajes más ecológicos y pacíficos. Luego, tenemos el propio interfaz de la parte educativa de *Mortimer* donde se nos harán distintos tipos de preguntas sobre una buena variedad de temas. La más impresionante es la perspectiva de aventura, tradicional en Lucas, con fondos impresionantes y muchas animaciones que harán de *Mortimer* un hito en los juegos educativos.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



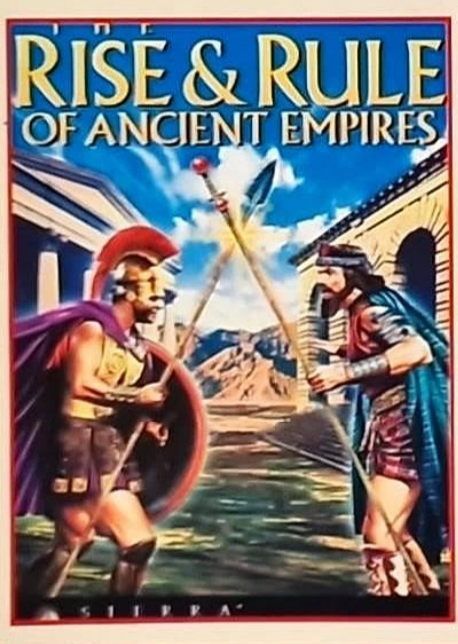


TIPO:	ESTRATEGIA
COMPAÑIA:	SIERRA
DISTRIBUIDOR:	COKTEL

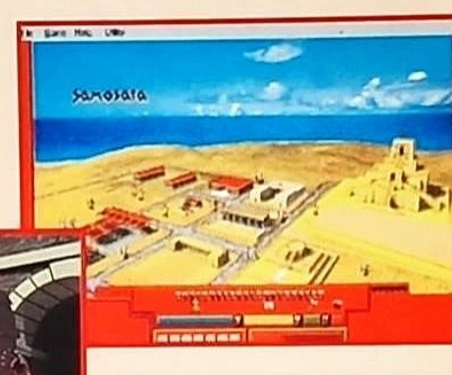


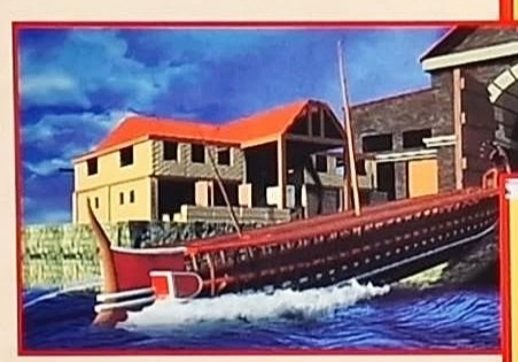
Gigantes olvidados

Qué podemos decir de la cultura griega. Ella es la base de nuestra actual sociedad y prácticamente de todo el Occidente. Pero existieron otras que han sido determinantes en la historia del mundo.



Si hubiera que hacer una lista de las naciones que han contribuido al desarrollo humano sería interminable. Muchas civilizaciones han existido en la superficie de la Tierra. Algunas dominaron su entorno durante siglos, otras rápidamente se extinguieron en la llama del olvido.







En estos tiempos donde la información es vital, también es necesario tener un conocimiento sobre aquellos antepasados y la mejor forma de hacerlo es a través de un juego de simulación histórica. Sierra es la encargada de hacerlo y, por evidentes motivos de espacio, seis han sido las civilizaciones seleccionadas para que podamos disfrutar y pasar muy buenos ratos con ellas. Concretamente son: grecorromana, persa, griega, china, egipcia y la visigótica. Esta última junto con los romanos es la que mayor importancia tiene para nuestro país.



Nuestro principal fin es, por supuesto, el engrandecimiento del Imperio que hayamos escogido. Esto se realiza por supuesto a través de constantes y sangrientas guerras a nuestros vecinos. Otras veces serán más dóciles e incluso querrán unirse a nuestro Imperio. Pero para esto necesitamos que la economía esté saneada y podamos asegurar un buen sustento a nuestros ciudadanos.

El tema no puede ser más prometedor para un buen juego de estrategia y simulación histórica. Sierra ha puesto todo su empeño en que jugar con él sea lo más divertido posible. Por eso, contamos con una opción de modo multijugador que nos hará muy felices cuando quememos las principales ciudades de nuestros compañeros de red y sus imperios desaparezcan en la nada.

● ANGEL FCO. JIMENEZ














Aprovechando las Olimpíadas siempre aparecen juegos con la licencia oficial de estos juegos. *Atlanta 96* no es una excepción. Entre los deportes que figurarán en dichas licencias aparece el que ejerce el liderazgo en nuestro país de forma absoluta: el fútbol.

Lo del fútbol en España ya forma parte de lo que podíamos llamar espíritu nacional. El fútbol abarca todos los campos, además del deportivo. Economía, sociología e incluso política tienen mucho que ver con este deporte que algunos practican y que a la inmensa mayoría nos gusta ver. Pero esto sucede no sólo en nuestro país, pues el fútbol es cada vez más popular incluso en países que lo desconocían. Estados Unidos es un buen ejemplo. A ellos les toca organizar las Olimpíadas, donde nuestro deporte favorito tiene un puesto muy importante.





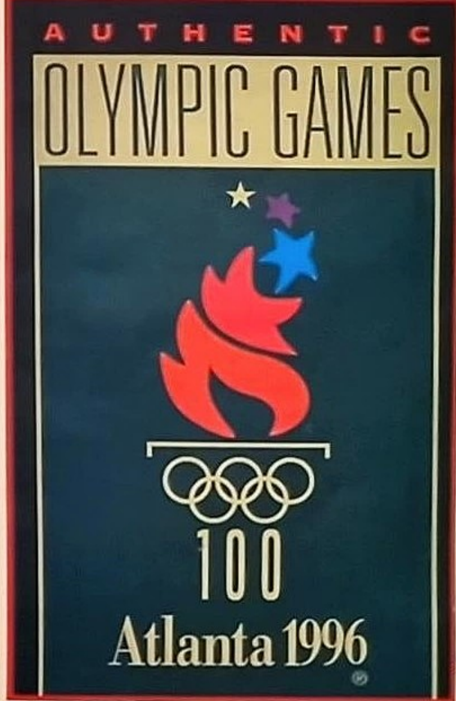


Olympic Soccer es el único juego con licencia oficial para recrear tan importante evento en el mundo del deporte. Lo que sabemos de él es que ha sido diseñado especialmente para las máquinas de 32 bits, como las consolas de última generación o los potentes Pentium. El resultado es un impresionante juego a nivel gráfico.

Las primeras pantallas que hemos podido ver prometen mucho sobre un juego que "además de buenos gráficos y excelente sonido tiene una enorme jugabilidad", según palabras de los propios autores de *Olympic Soccer*.

Esperemos que sea un bombazo en el género deportivo. Aunque ya el mercado está saturado de programas de fútbol, la originalidad y algunas dosis de novedades siembre son bien recibidas.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





FICHA TECNICA

MAGIC: THE GATHERING

TIPO:	CARTAS
COMPAÑIA:	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR:	PROEIN, S.A.

Controla tu suerte

Desde que en agosto de 1993 se extendiera por todos los Estados Unidos la fiebre de las cartas mágicas, este genial juego de mesa y sociedad se ha extendido por todo el mundo como una plaga imparable, llegando incluso a infectar para deleite de todos los aficionados, la pantalla de nuestros ordenadores.





Cuando *Magic: The Gathering* fuera distribuido en los EE.UU. hace ya de eso casi dos años, fueron vendidas cerca de diez millones de cartas en los dos primeros meses, cifra que ha aumentado enormemente, pues hasta la fecha el número ha ascendido hasta el escandaloso número de trescientos millones, nacional e internacionalmente hablando.

Magic: The Gathering es un juego de mesa en el que chocan todas las fuerzas elementales de la realidad. Dichas fuerzas son reunidas en un mazo de cartas que controla cada jugador, quien lo utiliza para vencer a sus adversarios drenando sus puntos de vida a base de ataques hasta que lleguen a cero, momento en el que será declarado vencedor.

Cinco son los colores diferentes entre los que se podrá elegir para crear el mazo, teniendo cada uno sus criaturas, hechizos y contrahechizos propios.

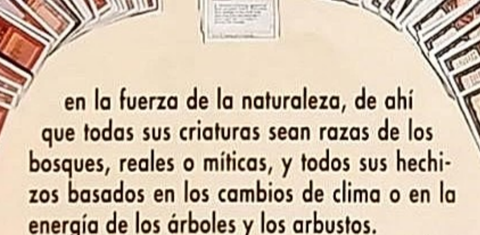
El mazo negro saca sus poderes de la muerte y la oscuridad. Dicho color se caracteriza por tener unas criaturas muy poderosas y unos hechizos enormemente destructivos.

El mazo blanco consigue su poder de la luz y la pureza. Basado totalmente en la protección, este mazo es uno de los más conservadores.

El mazo verde basa su poder en la fuerza de la naturaleza, de ahí que todas sus criaturas sean razas de los bosques, reales o míticas, y todos sus hechizos basados en los cambios de clima o en la energía de los árboles y los arbustos.

El mazo rojo saca su poder del interior de la tierra y los volcanes. Es la magia de la guerra y el fuego. De entre sus hechizos destacan las bolas de fuego y los desintegradores.

El mazo azul utiliza la fuerza del agua y del viento. Los contrahechizos y anuladores son la especialidad de este color.



ACCION MULTIPLE

Y muchos pensarán que este programa va a perder lo divertido que el juego de mesa tiene y es disputar una partida con otra persona, y es cuando se equivocan, pues *Magic: The Gathering* lleva incluida una extensión que permite jugar vía módem con otros amigos, con las ventajas que esto conlleva.

Está previsto que *Magic: The Gathering* salga durante el verano de este año. Con los dientes largos y cayéndosenos la "baba", esperamos el lanzamiento de este genial producto.

● CARLOS F. MATEOS

DE LA MESA AL ORDENADOR

Estos son todos los utensilios que necesitas para disputar una partida de *Magic: The Gathering* con tus amigos, aparte de mucha imaginación y sentido de estratega.

Con un mazo de uno o varios colores, y mucha suerte a la hora de encontrar cartas poderosas, disfrutarás de lo lindo con tus compañeros, pero, si además quieres entrenar a solas, prepárate pues ahora tienes la oportunidad.



TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	VIACOM NEWMEDIA
DISTRIBUIDOR:	CIC

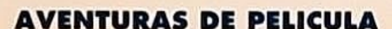


Ahora serás el malo

A pesar de que hasta ahora hemos visto el mundo de *Star Trek* únicamente desde el lado de la Confederación, existen muchas otras razas con sus creencias, éticas y estilos de sociedad, todas ellas realmente curiosas e interesantes. En esta ocasión, vamos a poder descubrir las de una de las más bélicas: los klingon.

Podemos considerar a *Star Trek Klingon* como una nueva experiencia cinematográfica, ya que esta aventura ha sido realizada integramente en vídeo, en el cual iremos decidiendo acciones diversas mediante el cursor que aparecerá en pantalla, afectando dichas decisiones al transcurso de la historia.

Asumimos el papel de Pook, un joven guerrero klingon que ha sido raptado por un grupo de delincuentes y es usado como criado. El día de su mayoría de edad y, por consiguiente, de su graduación, su padre es asesinado en el lugar de la ceremonia. Ahora deberá encontrar a los traidores que han acabado con la vida de su progenitor y eso le llevará a una peligrosa aventura llena de enemigos mortales, situaciones peligrosas y, en contadas ocasiones, verdaderas amistades.



AVENTURAS DE PELICULA

Star Trek Klingon va a provocar una serie de cosas. La primera es que ya no va a ser necesario que se haga una película sobre esto ya que una vez que nos compremos este título, la tendremos en nuestra casa y es que la calidad de este juego es impresionante. A pesar de que aún no hemos podido visionar la versión finalizada, hemos descubierto toda una serie de características realmente favorables y que pueden elevar a *Star Trek Klingon* a los primeros puestos de las listas de los más vendidos.

Dirigido por Jonathan Frakes, conocido por la serie *Star Trek: The Next Generation* y desarrollado completamente en *Full-Motion* y *Full Screen Video*, este título va a ser uno de los que más van a llamar la atención en los meses venideros.

● CARLOS F. MATEOS







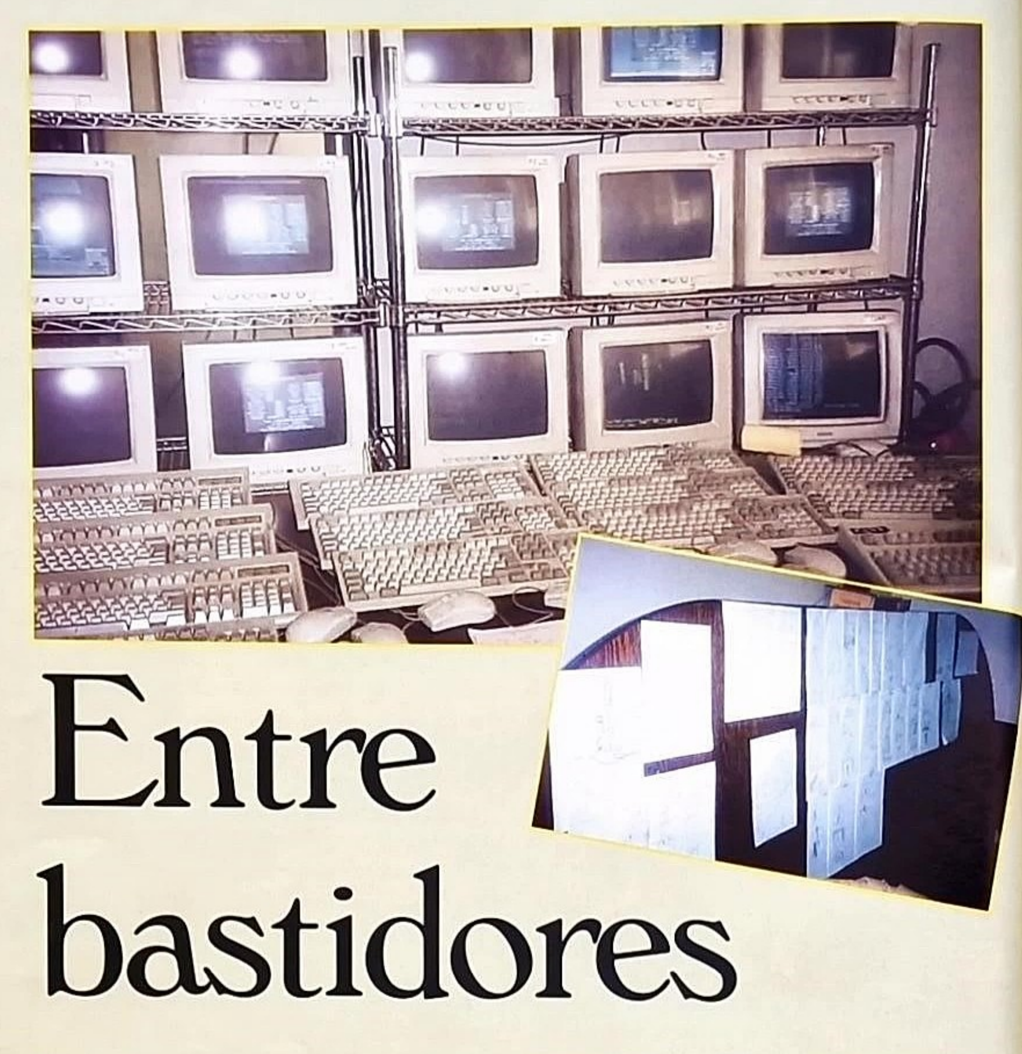






Cryo

El pasado mes de abril tuvimos la oportunidad de visitar el interior de la compañía programadora Cryo, instalada en el interior de París, dentro de un edificio de oficinas que prácticamente ocupan ellos solos. En ella nos enseñaron paso a paso cómo es la labor de elaborar un juego para PC y compatibles. ¿Queréis saber cuál es el proceso de creación desde que el nuevo título es una simple idea, hasta que ya es un producto finalizado?



Entre bastidores

Con motivo del lanzamiento de su nuevo título *Hard Line*, una aventura-arcade realizada en su totalidad con vídeo en tiempo real, el equipo de Cryo nos mostró el centro neurálgico de operaciones donde crearon maravillas del software lúdico como *Dune II* o *Lost Eden*, entre otros.

Tras una escueta presentación en una sala de conferencias donde se dieron a conocer la mayoría de los participantes en la realización de Hard Line, nos confiaron un guía para enseñarnos las instalaciones.



Estos son los diseñadores de la última producción de Cryo, Hard Line.

EN EL ASPECTO GRAFICO

Una vez comenzó la visita, lo que más nos llamó la atención fue el hecho de que en Cryo aún no se use la tecnología Silicon Graphics para la realización del los gráficos, sino que todavía confíen en las capacidades del PC, que, en realidad, son muchas. El tratamiento gráfico bidimensional lo tienen separado del tridimensional y, de hecho, existe un grupo de personas que se encargan de uno, mientras que, por otro lado, unos potentes ordenadores conectados por red son usados únicamente para manejar una utilidad hecha especialmente para Cryo capaz de calcular gráficos tridimensionales y renderizarlos en tiempo real y os podemos asegurar que el efecto es impresionante.

Por otro lado, existe una sala en la que se realiza la conversión de vídeo a un formato que el ordenador pueda manejar, para a continuación unirlo a los gráficos creados artificialmente. Debido a lo costoso de los aparatos que allí se manejan y a que el proceso es sumamente delicado, ya que el más mínimo movimiento puede echar a perder horas y horas de trabajo, tuvimos que entrar en esta habitación con sumo cuidado y de uno en uno, cosa que, aunque a nosotros nos pareció graciosa, ellos se la tomaban muy en serio, y lo comprendemos ya que, a nadie le gusta perder trabajo de la manera más tonta.



En esta sala es donde se crean todos los efectos sonoros y se sincronizan con las imágenes.



Unas secuencias del juego Hard Line.

En este ordenador se generan los gráficos tridimensionales.

EL SONIDO CREA VIDA

Todos los que nos movemos en el mundillo estamos de acuerdo en que una correcta banda sonora y unos efectos de sonido elegidos y creados con arte pueden dar más vida a un juego que cualquier otra cosa y en Cryo eso se lo toman muy en serio. Tanto es así que han habilitado una habitación para el proceso sonoro. Un experto en música y creación de sonidos tiene a su disposición el más completo de los equipos de sonido que hemos tenido oportunidad de ver en nuestras vidas. Con un ordenador que maneja un secuenciador MIDI, esta persona graba de la vida real o crea artificialmente los sonidos que posteriormente van a ser usados en el juego y los guarda en uno de los cuatro discos duros de un giga que tiene conectados, debido a la inmensa cantidad de información que tiene que manejar.



Una instantánea del equipo programador.

PROGRAMACION PURA Y DURA

Este es, sin duda, el paso más mecánico que tiene la creación de un juego y, sin embargo, es el más importante, ya que sin esas complicadas rutinas matemáticas que tratan todos los vídeos, gráficos y sonidos que han sido realizados anteriormente, no tendríamos nada en absoluto. Para este hecho, se emplea una de las salas más grandes del edificio. Incontables ordenadores son usados para compilar, descompilar, comprimir, descomprimir y, en definitiva, formar poco a poco lo que es el juego en sí.

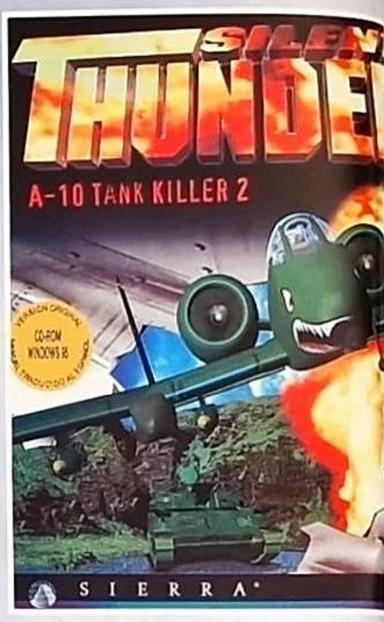
Una de las esquinas de dicha sala está ocupada por quince ordenadores Pentium, conectados entre sí y a su vez con todos los demás y que son los encargados de comprimir automáticamente toda la información que se va creando y así evitar a los programadores esa tediosa labor, ya que ellos tienen que preocuparse de otras cosas.

Y SOLAMENTE QUEDA LA DISTRIBUCION

El proceso creativo ya ha sido finalizado. Cientos de personas, contando diseñadores, programadores, músicos, actores, dibujantes y demás, se han encargado de realizar un solo título con gran mimo y cariño. Ya sólo queda distribuirlo para que todos los aficionados puedan disfrutar del nuevo título.

Y esta es, a grandes rasgos, la manera de funcionar que tiene una compañía programadora, aunque para saber de verdad cómo es, hay que estar delante.

Silent Thunder A-10 Tank Killer 2



La misión era muy clara. Una avanzadilla blindada, formada por tres tanques y dos carros de combate armados con antiaéreos, estaba atacando una base aliada, construida en el fondo de un valle.
Mi primer objetivo iba a ser acabar con los carros, para, a continuación y sin ningún problema, hacer que unos cuantos misiles reventasen el resto de los vehículos pesados.



El terror de los blindados

Si en la historia de la aviación se ha construido un avión capaz de hacer los mayores estragos entre las tropas de tierra, ése es sin duda alguna el A-10. Pensado para ataques de aire-tierra y, en algunos casos, para aire-aire, este ingenio alado es uno de los aviones más versátiles que existen.

Su velocidad, maniobrabilidad y numeroso armamento lo convierten en una pesadilla cuando van en pocas unidades a cumplir su misión y en una verdadera oleada de destrucción cuando lo hacen en grupos más grandes.

Silent Thunder A-10 Tank Killer 2 nos da la oportunidad de manejar una de estas maravillas de la guerra, para que descubramos el inmenso poder de la misma.

LA DESTRUCCION ALADA

Ese es el apodo que se podría dar a este avión militar. A lo largo de tres campañas que nos trasladarán a lugares tan dispares como el golfo Pérsico o Colombia, vamos a tener que cumplir veinticuatro misiones por cada una, todas ellas de manera exitosa, pues para eso somos verdaderos ases de la aviación.

En todo momento vamos a poder personalizar nuestro A-10, a pesar de que hay cuatro tipos prefijados, pensando en un tipo específico de misión. Por ejemplo, si tenemos que bombardear un objetivo fijo, elegiremos aquel que tiene tanto bombas normales como de napalm en cantidad, mientras que si lo que tenemos que hacer es destruir un convoy de carros de combate, nuestra mejor opción será el que tiene misiles en cantidad. La cuestión principal es que elijas el que elijas, descubrirás que los enormes tanques que tan impresionantes los pintaban en















otros juegos no son tan invulnerables como parecen y mucho menos ahora, ya que tenemos a nuestra disposición el A-10, capaz de crear un verdadero infierno en la tierra.

EL MEJOR ENTRE LOS MEJORES

Silent Thunder A-10 Tank Killer 2 es un perfecto sucesor de la primera parte que tanto éxito tuvo entre los amantes de los simuladores bélicos. La calidad gráfica ha mejorado hasta niveles insospechados, los movimien-

Los gráficos son de lo mejor que hemos visto hasta ahora

NUMEROSAS CAMARAS

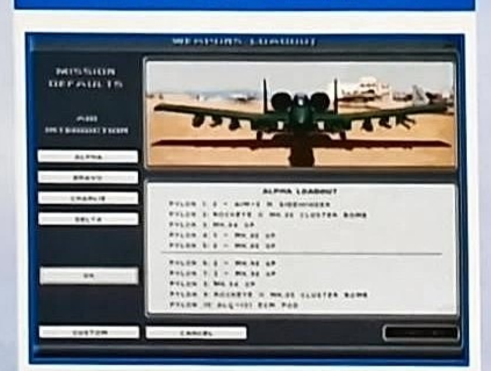




Esa es otra opción que incluye el juego y es realmente valiosa ya que nos ayudará enormemente a la hora de conocer la situación de nuestro A-10, con respecto del objetivo a destruir o proteger, lo que nos permitirá actuar con más rapidez y ser un blanco más difícil para nuestros enemigos.



TOTALMENTE PERSONALIZABLE



Uno de los puntos fuertes que tiene este juego es la posibilidad de personalizar el armamento de nuestro avión. Así podremos disponer de la munición óptima para cada tipo de misión. Pero por si no te quieres complicar demasiado, tienes cinco aviones prefijados.





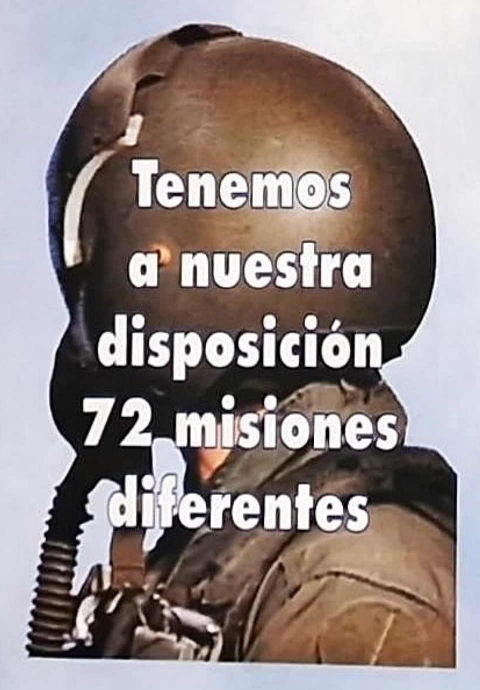


tos cuya calidad es sorprendente y los sonidos que parecen captados de la misma realidad te hacen sentir que de verdad estás en medio de una cruenta batalla. Numerosas vistas para darnos una mayor visión del terreno, una facilidad de manejo increíble si tenemos en cuenta las numerosas posibilidades que tiene el juego, unos efectos gráficos como las explosiones o los incendios que al haber sido hechos en 3D parecen de verdad y una música de CD Audio son algunas de las cosas que puede ofrecerte este simulador revolucionario.

El éxito está asegurado entre todos los aficionados, pues, si a todo eso le añadimos el hecho de que el manual haya sido traducido al castellano, con la consecuente facilidad a la hora de aprender los entresijos del programa, eso es impagable.

Desde un primer momento estábamos seguros de que Sierra on Line no nos iba a fallar con un título que se sale totalmente de su línea y, tras haberlo visto y analizado profundamente, hemos llegado a la conclusión de que en esa compañía son unos auténticos maestros en el arte de la programación y son capaces de hacer bien cualquier cosa que se propongan. *Silent Thunder A-10 Tank Killer 2* hará posible que incluso aquellos que solamente se lo pasan bien con los arcades, disfruten de lo lindo durante horas y horas.

CARLOS F. MATEOS



Tenemos a nuestra disposición 72 misiones diferentes





Concurso GABRIEL KNIGHT II: THE BEAST WITHIN

Tu revista más divertida de videojuegos y Coktel organizan un suculento concurso, teniendo como base uno de las mejores aventuras de Sierra. Contesta correctamente a las preguntas y entrarás en el sorteo de tres fantásticos lotes de juegos.

Envía tu sobre con las respuestas a la siguiente dirección:

OK PC
Concurso Gabriel Knight II
Alberto Alcocer, 5, 1º dcha.
28036 MADRID

PRIMER PREMIO:
- Gabriel Knight II
- Phantasmagoria
- Torin`s Passage

SEGUNDO PREMIO:
- Gabriel Knight II
- Phantasmagoria

TERCER PREMIO:
- Gabriel Knight II

PREGUNTAS

1) ¿Podrías decirnos el nombre científico de la enfermedad que sufren los hombres-lobo?
a) Licantropía **b)** Baile de San Vito **c)** Futbolmanía **d)** Ludopatía

2) La acción del juego transcurre en las cercanías de Múnich. ¿A qué país pertenece esta ciudad?
a) Austria **b)** Alemania **c)** Congo **d)** Sildavia

3) En sus ratos libres, Gabriel Knight investiga sucesos que rayan en lo extraordinario, pero ¿cuál es su verdadero oficio?
a) Está en el paro **b)** Inspector de Hacienda **c)** Escritor **d)** Trabaja en OK PC

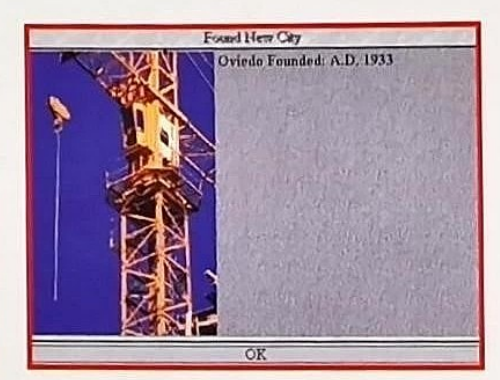
RECORTE
CONCURSO



Civilization II

Sid Meier es mundialmente conocido por sus excelentes simulaciones. Las malas lenguas dicen que es uno de esos "locos" informáticos que programan cuatro cosas al mismo tiempo y por la velocidad con la que crea juegos no sería de extrañar que fuese cierto.







Cambia la historia

El juego *Civilization II* es, como su nombre indica, la segunda entrega de uno de los juegos de estrategia más vendidos en todo el mundo. En nuestro país, el juego llegó tarde y fue distribuido dentro de un paquete con otros juegos de Sid Meier, conocido por sus obras maestras: *Rail Road Tycoon*, *Pirates* y muchos más.

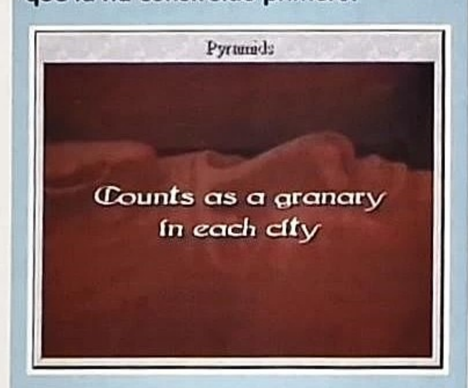
En este juego, asumes el papel de líder de una tribu que crece desde los orígenes de nuestra cultura conocida, hasta que, con el paso del tiempo y el avance de la ciencia, consigues colonizar otro planeta. Los primeros conocimientos son básicos, como la escritura y la doma del caballo, pero poco a poco tu civilización se irá desarrollando hasta llegar a descubrir la conquista del espacio o la cura del cáncer. A cada conocimiento, se le suman ventajas en el desarrollo militar o civil. Por ejemplo, el descubrimiento de la combustión permite construir unidades blindadas mecanizadas y el de la construcción permite hacer muros y acueductos.

En el juego no estarás solo. Puedes competir con hasta seis civilizaciones más que pueden ser amigas o enemigas. La diplomacia con las otras civilizaciones será vital para conseguir ventajas en conocimiento y territorio.

El desarrollo de tu civilización se efectúa de dos formas: bajo el mapa y ciudad a ciudad. En el mapa es donde se despliegan las unidades militares y los ingenieros, y en la ciudad, donde se construyen mejoras que hacen que crezcan más rápido y mejor.

VIDEOS HISTORICOS

Cada "maravilla del mundo" está acompañada de un vídeo de alta calidad que nos muestra imágenes reales de archivo. Al final del vídeo se muestran los efectos que esa construcción tendrá sobre la civilización que la ha construido primero.





ESTAS SON LAS NOVEDADES

La novedad que más destaca es la renovación de los gráficos, ahora en SVGA y con vídeos. La perspectiva isométrica aumenta el realismo y la imagen de cada ciudad ha sido diseñada muy cuidadosamente.

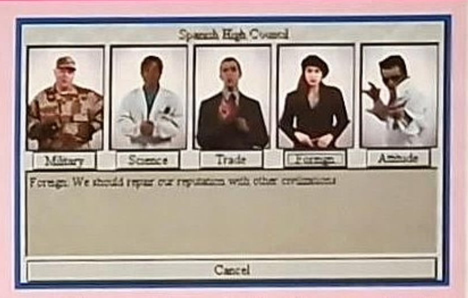
Los que quieran entrar en la acción directamente están de enhorabuena, ya que *Civilization II* incluye un buen número de escenarios predefinidos con mapas muy famosos (la II Guerra Mundial, Alejandro Magno, el origen del Imperio Romano...). Si quieres, puedes ge-



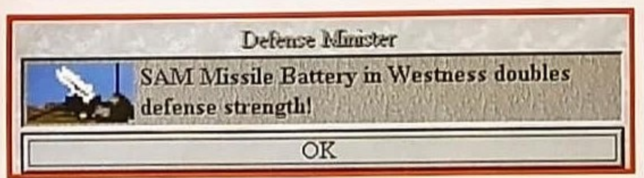
RECORTE CONCURSO

CONSEJEROS HISTORICOS





Como ser el líder de toda una civilización puede ser demasiado duro, contarás con un estupendo grupo de consejeros que te contarán de viva voz cuáles son sus inquietudes. Por cierto, no siempre están de acuerdo, así que será mejor que tú tengas la última palabra.



Las defensas antiaéreas (SAM) son una de las innumerables ampliaciones del juego.

TU PROPIO PALACIO





Como recompensa a tu labor como líder, tus seguidores te irán construyendo un palacio. De vez en cuando te pedirán que les digas qué parte del palacio quieres mejorar. El trono, la alfombra, las paredes, las columnas, la entrada... un gran abanico de posibilidades harán de tu palacio algo irrepetible.

nerar un mapa al azar o, incluso, crear uno personalizado con el editor.

Los descubrimientos han sido fuertemente ampliados, ahora es posible descubrir la guerra anfibia, los ataques de helicópteros, el fundamentalismo, aviones espía, elefantes, cruceros AEGIS, arqueros, el alcantarillado, la Bolsa, defensas costeras, misiles SAM, autopistas y aeropuertos son sólo algunas de las grandes novedades. También se ha ampliado el número de maravillas a construir, ahora existe la Estatua de la Libertad, la embajada de Marco Polo, la casa de Leonardo da Vinci, etc.

En resumen, *Civilization II* es uno de los mejores juegos de estrategia del mercado que está cuidado hasta el más mínimo detalle y, si piensas que este género es demasiado duro para ti, no te preocupes, ya que Sid Meier ha incluido un modo Cheat para hacer trampas. Lo siento, ya no tienes excusa para jugar.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

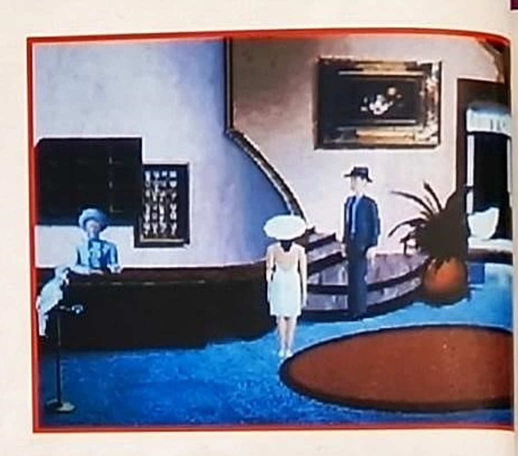


Ahora los espías tienen a su alcance un gran número de acciones diferentes.





Secret Mission



Cuando pisé por primera vez la tierra de Opalia, un pequeño pueblo situado en medio de la selva de Indochina, no pude figurarme que un suceso tan grave como un golpe de estado estaba a punto de suceder y, sin embargo, así era y, si no se evitaba, las repercusiones llegarían a tener niveles internacionales.

Intriga en Indochina



Opalia. Nunca había oído hablar de este poblacho y ni siquiera comprendía porqué podía crear tantos problemas el que se produjera un golpe de estado y derrocaran al rey, pero cuando comencé a informarme acerca de ese lugar descubrí algo que me dejó sorprendido. La localización geográfica que tenía el poblado era de las más valiosas, estratégicamente hablando, tanto que, sin quererlo, había comenzado una guerra entre las agencias de servicios secretos de las dos superpotencias.

Un agente, más hábil que los demás, consiguió descubrir la día, la hora y el lugar donde se pensaba realizar el golpe de estado, pero días después apareció con un puñal clavado en la espalda y tirado en un oscuro callejón del pueblo.

Ahora he sido yo el enviado para intentar solucionar este problema y espero no correr la misma suerte que aquel hombre.

Durante el viaje una idea me atormentaba. Si la misión era complicada desde un principio, ¿cómo sería ahora que los terroristas ya estaban en sobreaviso?

UN AGENTE SECRETO EN APUROS

De esta manera comienza una aventura gráfica con la intriga política como tema principal. La guerra fría se traslada ahora a un lugar paradisíaco como es Opalia una pequeña villa situada en el centro de los bellos parajes selváticos de Indochina. Nuestro protagonista se va a encontrar envuelto en mil y un problemas, sobre todo si tenemos en cuenta que está rodeado de enemigos; por un lado, los agentes secretos rusos, y, por otro, el grupo terrorista que pretende





SECUENCIAS RENDERIZADAS

Cada vez que realicemos una acción en especial o nos traslademos a algún lugar, podremos disfrutar de una secuencia con gráficos renderizados de gran calidad.



realizar el golpe de estado y los amigos están más que contados.

Una dificultad añadida es que la operación debe mantenerse en el más estricto de los secretos, por lo que solamente se puede informar de ella a contadas personas y siempre con una razón de peso.

El destino de la pequeña villa de Opalia y más a largo plazo, el de todo el mundo, está en tus manos y no puedes fallar.

UN CAMBIO EN EL MANEJO

Acostumbrados como nos tenían todas las aventuras gráficas a manejar a nuestro personaje con el ratón, nos encontramos con la agradable sorpresa de que aquí había que hacerlo con las teclas del cursor y la barra espaciadora, teniendo muchísima más libertad de movimiento.

Los gráficos tienen un gran colorido y resolución, gracias a que están realizados en SVGA, dándote en momentos la impresión de que estás en alguno de los parajes naturales que visita nuestro personajes.

Una aventura de intriga política

La música MIDI y los efectos de sonido son otro de los puntos fuertes del programa que ambientan perfectamente la acción.

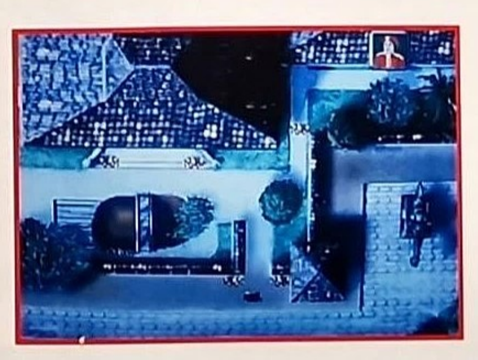
Secret Mission es una aventura gráfica que llamará mucho la atención de todo aquel que lo ejecute en su ordenador, no sólo por el argumento que ya es la mar de bueno, sino también por la manera de haberlo llevado a cabo.

CARLOS F. MATEOS









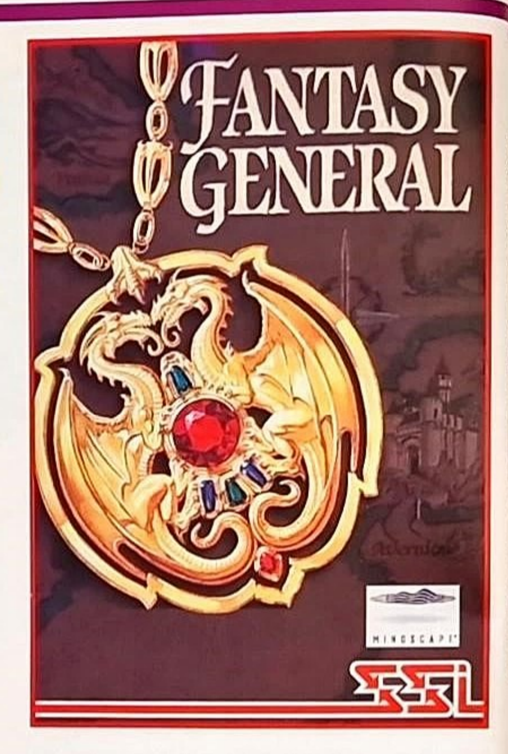




Fantasy General

Fantasy General pertenece a la misma serie que Panzer General, pero esta vez abandonamos las trincheras de la II Guerra Mundial para viajar a una época de fantasía.

El camino de la victoria

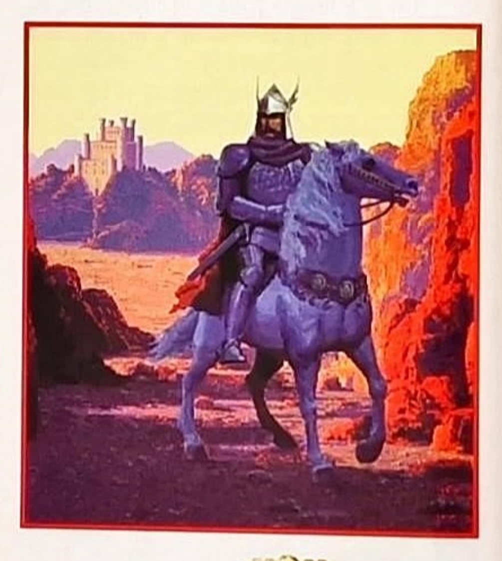


El sistema de funcionamiento de *Fantasy* y *Panzer General* es el mismo, son los personajes los que cambian. De tanques pasamos a tener dragones acorazados y los valientes marines se han convertido en sigilosos elfos.

La razón de tal conversión es lógica, las dos partes de *Panzer General* se han vendido muchísimo tanto en nuestro país como fuera de nuestras fronteras. Y como el tema más atractivo de la estrategia, y también el más apreciado, es el de corte fantástico, SSI ha utilizado un interfaz que cuenta con un éxito seguro junto con los personajes má conocidos de este singular mundo de la estrategia medieval.

ATRAPADOS POR LOS DEMONIOS

Normalmente, el guión o la historia en un juego de estas características no tiene mucha importancia. En *Fantasy General* sucede lo mismo; es tal vez en el modo de campaña donde sí se puede apreciar el desarrollo de una historia. Nos situamos en un lejano planeta con











LOS MECH

Esta palabra que generalmente se adopta en los juegos futuristas de robots gigantes, en Fantasy General se utiliza para denominar a una larga serie de unidades militares con sus propias características y no construidas bajo las leyes de la magia, sino de la técnica. Su enorme potencia de ataque es vital para contrarrestar los hechizos mágicos. Pero necesitaremos rescatar a los ingenieros de la fuerzas de mal para que puedan repararlas tras las duras batallas.



MUSICA EMOTIVA

Si los efectos sonoros de Fantasy General son los suficientemente buenos como para satisfacer al usuario más exigente, la banda sonora es de las mejores, junto con Warcraft II, que hemos visto en un juego de estrategia. Mezclando elementos de música de coral con marchas militares, tenemos una amplia selección de composiciones que llega hasta lo más profundo además de ambientar perfectamente las aventuras.



cinco continentes. Cada uno de ellos está dominado por un Señor del Mal con un tipo distinto de ejército; pues bien, en el modo campaña, tenemos que ir recorriendo cada uno de los cinco cinco continentes eliminando a dichos señores.

El truco consiste en tener un ejército bastante equilibrado en cuanto a tipo de fuerzas, es decir, arqueros, magos, artillería pesada y ligera, así como la caballería. Esto último es una herencia directa de Panzer General. Si ganamos las sucesivas batallas, iremos adquiriendo experiencia y nuestras unidades podrán ser mejoradas. Esto último se hace previamente a través de un apartado en el cual le decimos al ordenador qué tipo de unidad deseamos desarrollar más rápidamente. Cuanto más dinero invertamos en una unidad, antes la podemos construir.

Fantasy General es el típico juego que necesita que juguemos con él unos escenarios antes de atrevernos con la campaña. De esta forma, aprenderemos qué unidades son las más efectivas para luchar contra otras. De todas formas, en el manual vienen comentadas unas nociones estratégicas básicas, pero lo mejor es probarlo directamente.

En contra de su buena técnica, nos encontramos con unos gráficos bastante pequeños. Por otra parte, se echa en falta un mayor número de animaciones, aunque todo queda contrarrestado por su enorme adicción. SSI ha dado con el filón y no lo piensa dejar.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LIDERES DEL BIEN

En modo de campaña podemos elegir entre cuatro héroes para combatir a las fuerzas del mal. Cada uno tiene unas características dependiendo de su clase, es decir:

Knight Marshal: Un excelente soldado que transmite una alta moral a sus soldados. Puede utilizar un hechizo de curación una vez por combate.

Lord Marcas: Es el típico mercenario que nunca se baja de su caballo. Su impresionante aspecto le hace muy atractivo para que numerosas tropas se unan a él al liberar una ciudad. En contrapartida, no puede usar hechizos mágicos.

Archmage Krell: Krell es uno de los magos más poderosos de aquel mundo. Puede utilizar hechizos en cada combate de todo tipo, el de bola de fuego es ideal contra las tropas aéreas. En cambio, no es muy bueno para reclutar soldados.

Sorceress Mordra: Es una hechicera que domina las bestias. Domina las artes de la guerra bacteriológica al utilizar hechizos de plaga contra sus enemigos. Sus peores adversarios son los no-muertos y los mechs.



Brain Dead 13

Cuando me llamaron para realizar un arreglo en un ordenador al que se le había estropeado la red, no imaginé ni por un momento que me iba a ver inmerso en la aventura más terroríficamente divertida y a la vez mortal de mi vida, y, sin embargo, ahí estoy...



Un informático entre monstruos

Seguramente, todos vosotros recordaréis juegos como *Dragon's Lair* o *Space Ace* que llamaron la atención de todos los aficionados al videojuego por su gran calidad gráfica y por su estilo de juego, que era totalmente diferente a lo que hasta ese momento habíamos podido ver. Nuestra misión iba a ser dirigir a nuestro héroe hacia los lugares correctos, moviendo el mando en el momento adecuado y hacia la dirección correcta. Fue tal el éxito de estas máquinas recreativas que tardaron muy poco tiempo en ser versionadas al ordenador, no con menos éxito. Pero desde aquel entonces ha llovido mucho y, a pesar de eso, nadie se ha olvidado de ese estilo de juego y buena muestra de ello es este *Brain Dead 13*.







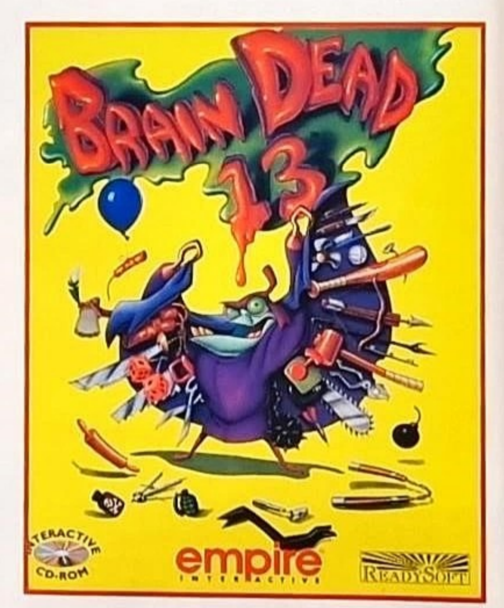






MIL Y UNA FORMAS DE MORIR

Todo comienza cuando en el más oscuro de los laboratorios de la mansión del doctor Neurosis comienza un macabro experimento que puede convertirle en el amo del mundo. El problema es que, para que la fórmula funcione, le hace falta el cerebro de un humano inteligente y por los alrededores lo más inteligente que hay, a parte de él, son los restos del venado que se cenaron antes de ayer.



Tiene que conseguir a alguien y la única manera que se le ocurre es llamar a un técnico en informática con el pretexto de que su computadora está averiada, para a continuación terminar con su vida.

Sin embargo, y para mala suerte del doctor Neurosis, el que atiende la llamada no es otro más que Lance, un joven de lo más intrépido que no le tiene miedo a nada y que se divierte con cual-

¡QUE MANERA DE MORIR!

Los diseñadores del juego han tenido tanto y tan buen gusto a la hora de hacer las imágenes de muerte, que, a pesar de ser lo más macabro que hemos podido ver en un juego, no llegan a herir la sensibilidad de nadie y lo que es más, nos hará soltar más de una sonora carcajada.





quier situación embarazosa o complicada, y así comienza la aventura de nuestro protagonista que tiene que eludir a mil y un monstruos de pesadilla para conservar el pellejo y alguna que otra cosa más.

de una escena nueva de muerte y es que todo está a nuestro favor, ya que además de no tener las vidas contadas y de que a pesar de morir no somos llevados al principio de la fase, las secuencias son numerosísimas y siempre habrá alguna que te sorprenda.

Los gráficos, por llamarlos así, ya que en realidad son dibujos animados con los que podemos interactuar, tienen una calidad de superproducción de Disney o de la Warner Bros y a eso que hay que añadirle unos movimientos muy fluidos, a pesar de la gran información que la computadora está manejando, y un sonido increíble que junto a la música crea un ambiente único.

Divertido a más no poder



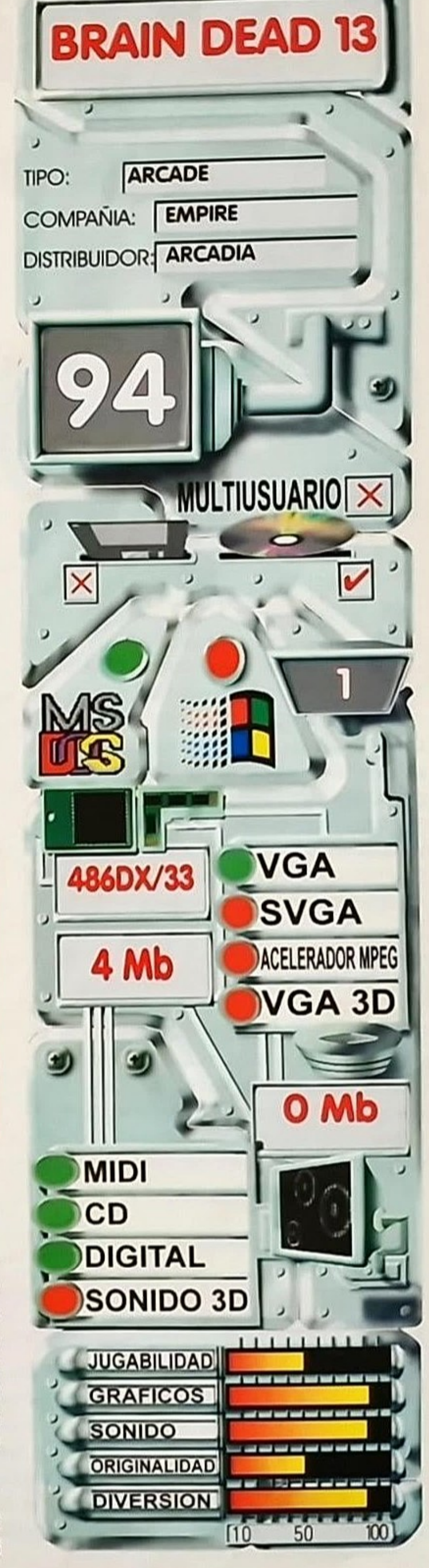


Brain Dead 13 no decepcionará en absoluto e, incluso, al contrario, te impresionará pues este título puede demostrar como nadie lo que es capaz de hacer un ordenador.

CARLOS F. MATEOS

NO TE CANSAS DE FRACASAR

Esa es una de las características más sobresalientes que tiene *Brain Dead 13* y es que no te importa equivocarte en uno de los movimientos, si gracias a ello puedes disfrutar







Conquest of New World

El Nuevo Mundo. Los conquistadores acechan en busca de riquezas y gloria. Cinco naciones europeas y un continente inexplorado con muchas oportunidades para prosperar o morir.



Europa y las colonias

Cuando Sid Meier diseñó *Civilization* no podía imaginar la enorme repercusión que iba a tener su idea. Se inventó un nuevo género que algunos denominan simulación histórica. Dentro del campo de la estrategia, *Conquest of the New World* es lo más parecido a esa denominación.

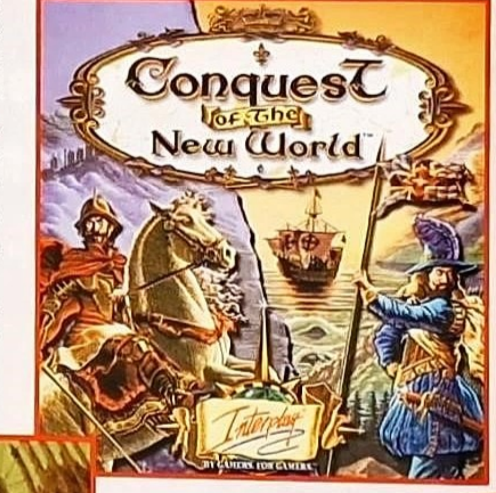
Retrocedamos hasta el siglo XV, cuando España descubrió un nuevo mundo que cambió la historia de nuestro país y de todo el viejo continente.

LAS PRIMERAS PIEDRAS DEL IMPERIO

Por supuesto, España no falta en la simulación, pero esta vez viene acompaña por Inglaterra, Portugal, Holanda y Francia como países colonizadores, incluso en algunos escenarios podemos elegir a las naciones indias para formar un enorme imperio que una todo el Nuevo Mundo.

En ningún momento del juego se habla de América, ya que el territorio se forma aleatoriamente cada partida, y no reconocerás ningún accidente geográfico. De verdad que es un mundo totalmente nuevo. Una vez que llegues a él, tu expedición estará compuesta principalmente por valientes aventureros llamados exploradores y tropas militares para defenderte de los peligros de la selva o de las tribus indias.

Estos exploradores tienen como misión principal el reconocimiento del terreno para crear los primeros mapas. Además, si descubren importantes montañas o ríos, ganaremos puntos ante la metrópoli que después podemos usar en forma de recursos para nuestra propia colonia. Una vez tengamos una buena parte de terreno explorado, la metrópoli nos enviará un nuevo barco con colonizadores que fundarán la colonia. Aquí nos encontramos con una nueva fase de juego, ya que si hasta ahora, nuestra principal tarea era explorar o combatir, debemos preocu-





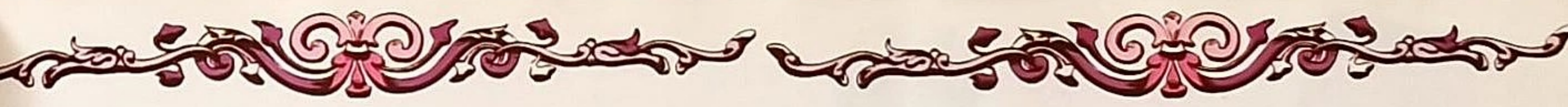


COLONIZACION Y GUERRA

Dos caminos a seguir muy distintos entre sí, pero que es necesario utilizar conjuntamente. La estrategia radica en saber qué proporción de fuerza militar y colonización queremos que tenga nuestro líder. En un primer momento, el equilibrio de ambos componentes puede parecer el mejor, pero dependiendo del escenario, la fuerza militar debería estar más presente de lo habitual, sobre todo si tienes como enemigos a las tribus indias, España y Francia. Siempre desde el punto de vista inglés, si es que has elegido a los anglosajones como nación de tu líder.





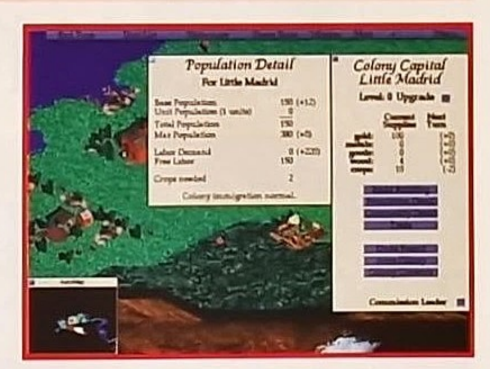


TU CIUDAD Y EL IMPERIO

Cuando hayas explorado el suficiente territorio, tu país mandará un segundo barco con colonizadores para fundar la primera ciudad. Durante los primeros años, la nueva colonia dependerá bastante de la metrópoli para abastecerse de mercancías como el oro. Por lo tanto, es vital encontrar recursos en el Nuevo Mundo para suplir las necesidades de la colonia. Cuando pase el tiempo, podrás incluso exportar materias primas a Europa. El oro entre ellas, pero antes deberás encontrar las minas.

parnos de la construcción de una nueva ciudad. Para ello necesitamos materias primas que, si bien se enviaron en el barco, es necesario buscarlas en el nuevo territorio a base de aserraderos y minas. Esto último nos recuerda a muchos juegos ¿verdad? La cuestión es prosperar lo más rápidamente posible construyendo granjas, casas, puertos para el comercio, fuertes para defendernos, etc. En fin, el nacimiento de una nación.

En cuanto a la técnica del juego, decir que es inmejorable a nivel gráfico. Todo ha sido realizado en SVGA y, en general, se ha dotado al juego de un diseño que recuerda bastante al aspecto de las ciudades coloniales del siglo XVI. Hay que decir que se lo han trabajado bastante en cuestión de rigor histórico. El interfaz







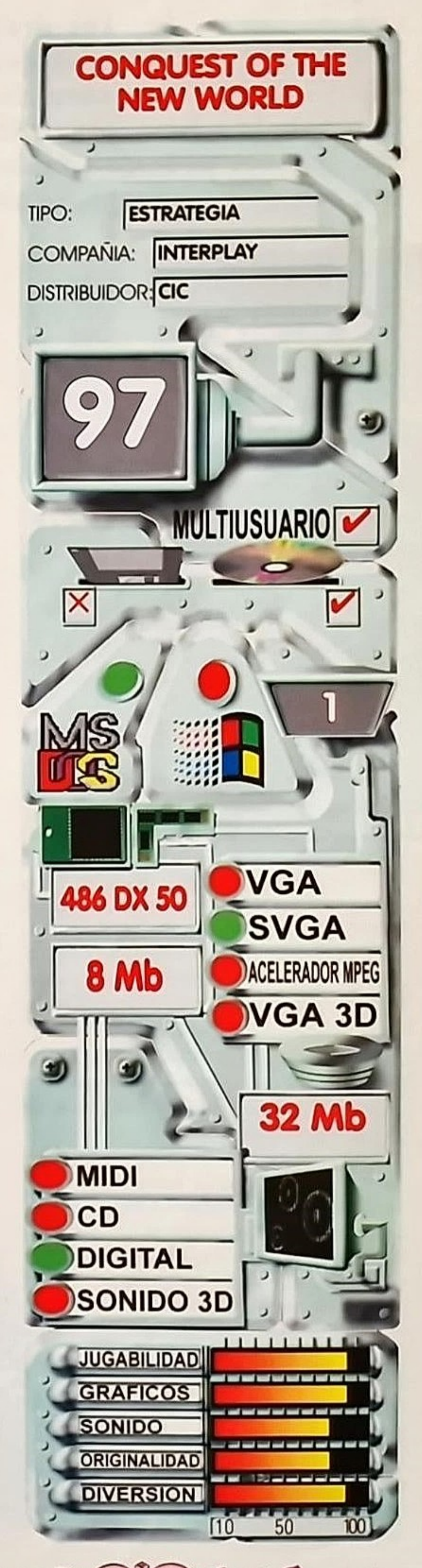
es otro de los grandes logros, pues pulsando dos veces sobre cualquier edificación, soldado o personaje de todo tipo, tenemos acceso a su función, si está cumpliendo con su tarea o si es posible mejorarlo. La mejora en las construcciones es vital para que nuestra ciudad crezca. De esta forma, podemos tener más colonizadores y fundar nuevas ciudades, hasta la total expansión de nuestro Imperio en el Nuevo Mundo.

Conquest of the New World es impresionante en todos sus aspectos. Pertenece a la nueva hornada de los juegos estratégicos diseñados para que todo el mundo pueda jugar con ellos, sin necesidad de leer cientos de páginas de los manuales. Un producto muy recomendable, aunque su única pega son los enormes requerimientos que necesita para funcionar de una forma aceptable. Los Pentium son su mejor aliado, como para los colonizadores el oro de las minas.

ANGEL FCO. JIMENEZ

EL MODO COMBATE

Es una de las aportaciones más originales de Conquest of the New World. Incluso el juego permite acceder al combate sin tener que jugar ningún escenario. En el menú principal podemos acceder a estos combates adaptándolos a nuestro gusto, es decir, podemos elegir el número de unidades de cada bando y el tipo de terreno donde sucederá el combate. Una buena forma de practicar para cuando lleguen los momentos serios.

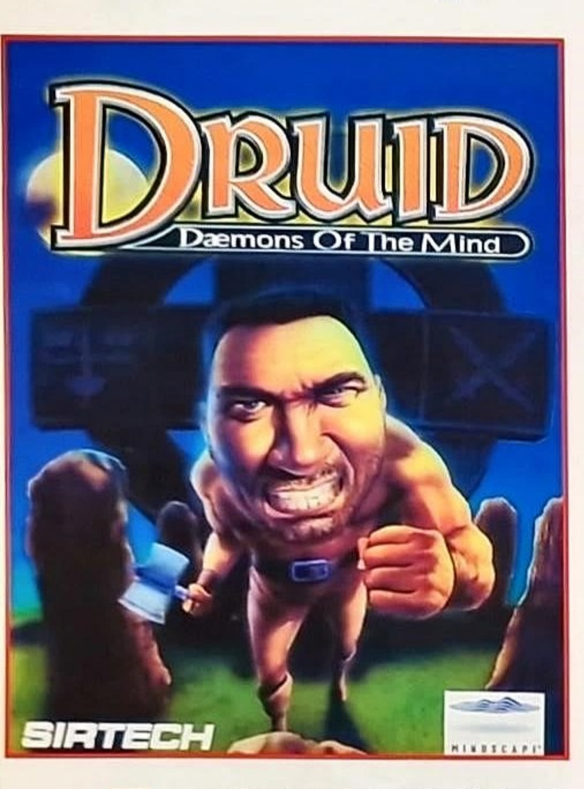




Druid

Los druidas son personas que han consagrado su vida al cuidado de la naturaleza y, debido a ello, reciben dones de la misma, convirtiéndose en seres maravillosos con grandes poderes venidos de los elementos principales, como son el fuego, el aire, la tierra y el agua.





Naturaleza mágica

Los druidas viven lejos de la civilización, teniendo su morada normalmente en un bosque. Allí, al igual que pudiera hacer un guardabosques, cuidan de que nadie atente contra la flora o la fauna que, voluntariamente se han propuesto cuidar. No sólo son fenomenales luchadores debido a la vigorosa salud que les da el vivir rodeado de naturaleza, sino que también son formidables magos, capaces de realizar toda clase de conjuros, tanto de ataque como de defensa, mezclando las mismas esencias de cada uno de los elementos naturales. Pocas son las ocasiones en que se puede ver a un druida en medio de una ciudad y muchas menos las que los vemos entablando conversación con los habitantes, pero si la necesidad es imperante y la amenaza es real, tienen la obligación de defender todo lo que representa la vida y en este caso también al hombre.



El estilo de juego es de lo más clásico



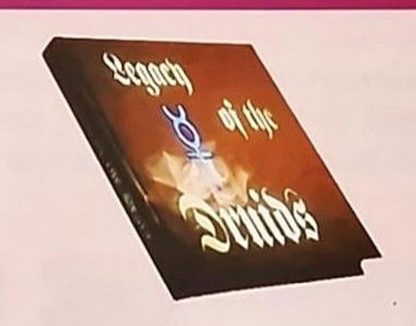
Y éste es el caso del protagonista de la aventura: va a tener que encontrar a unos sacerdotes que han sido raptados por un ente maligno que pretende desestabilizar el delicado equilibrio de la naturaleza y el primer paso ha sido el difundir una plaga que transforma a los seres humanos en zombies sedientos de sangre.

CON LA SABIDURIA DE UN MAGO Y LA FUERZA DE UN GUERRERO

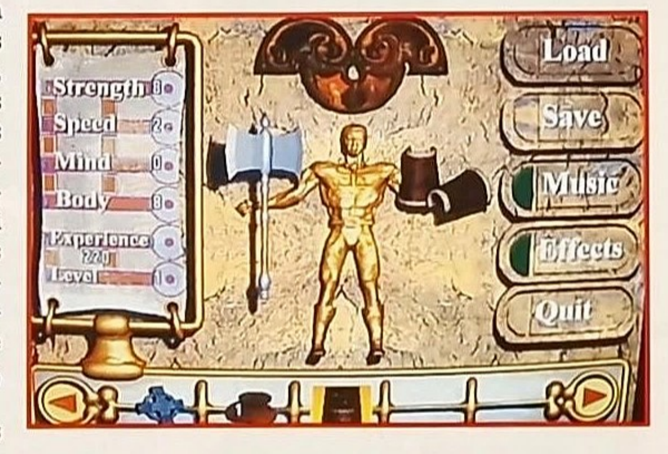
Usando sus poderes mágicos y habilidades en la lucha, nuestro héroe tendrá que abrirse camino a través de los enemigos que intentarán detener sus investigaciones. Por supuesto, la experiencia es la madre de la ciencia y eso se demuestra en

LA MAGIA DE LA NATURALEZA

Reuniendo sabiamente la esencia de los elementos naturales, como son el aire, el fuego, el agua y la tierra, vamos a poder realizar toda clase de hechizos, a cada cual más poderoso, con los que podremos tanto atacar a nuestros enemigos, como defendernos de sus ataques.



el juego, de manera que a medida que vayamos avanzando en la aventura, derrotando a enemigos cada vez más poderosos y resolviendo más enigmas, nuestro nivel de experiencia aumentará siendo cada vez más fuerte como druida y, como es lógico, más respetado por todos los que nos rodean, tanto amigos, como enemigos.



Los poderes mágicos se van a realizar conjuntando las esencias de los elementos, por ejemplo, si unimos la tierra, con el aire y el fuego, conseguiremos una esfera de fuego que incinerará todo lo que toque y, si unimos dos esencias de tierra con una de aire, provocaremos una tormenta de meteoros que enterrará a todo aquel que pille debajo.

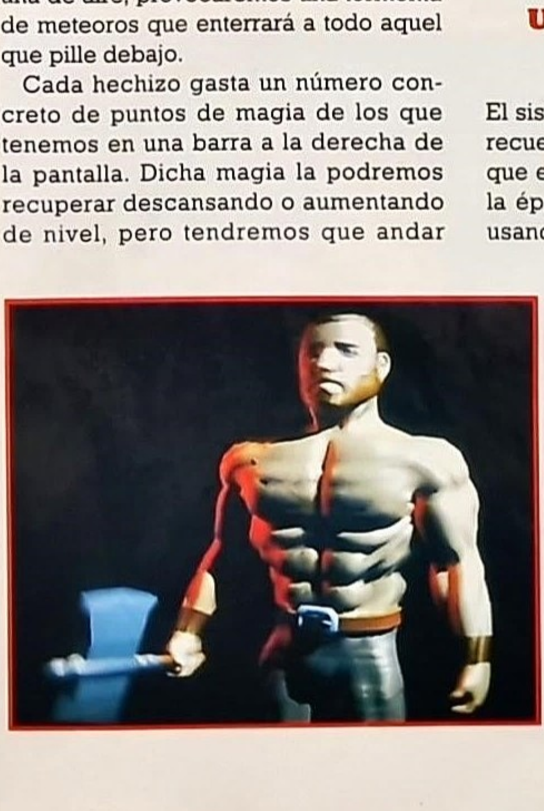
Cada hechizo gasta un número concreto de puntos de magia de los que tenemos en una barra a la derecha de la pantalla. Dicha magia la podremos recuperar descansando o aumentando de nivel, pero tendremos que andar muy despiertos a la hora de usar dicha energía, ya que una vez que la agotemos solamente podremos confiar en el poder de nuestra hacha de dos manos.

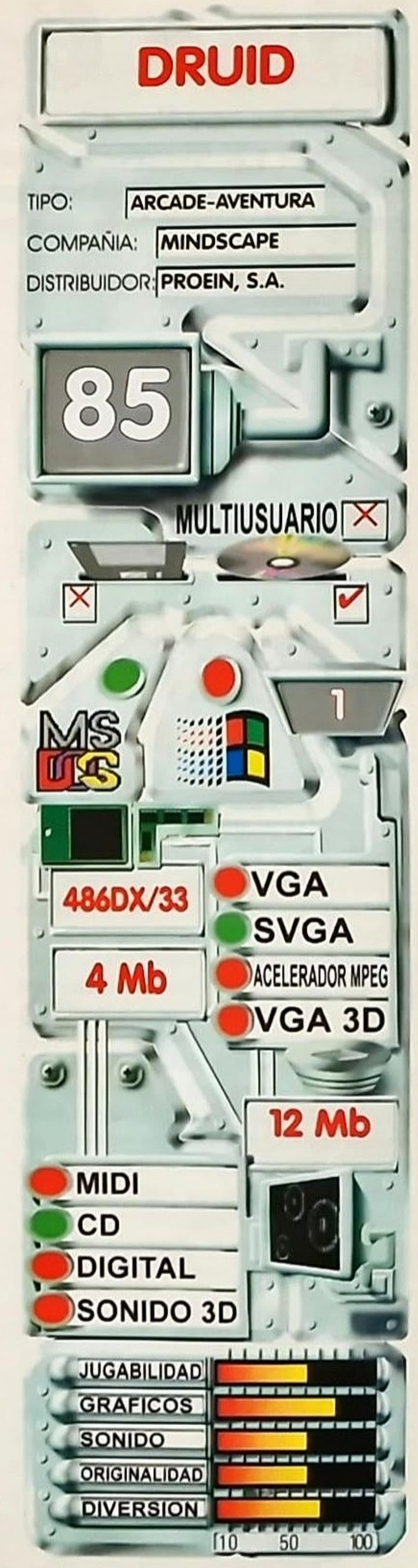
UN ESTILO DE LO MAS CLASICO

El sistema de juego que tiene *Druid* nos recuerda enormemente a los productos que en su tiempo creó Ultimate, allá por la época de los ordenadores de 8 bits, usando la técnica Filmation que tan famosa la hizo. Ejemplos como *Knight Lore*, *Gun Fright*, *Alien 8* o *Head over Heels*, entre otros, nos vienen a la cabeza cada vez que cargamos en memoria el *Druid* y es que esto no es más que esa antigua idea, pero llevada a límites muy superiores a los que estábamos acostumbrados.

Druid gustará enormemente a todos aquellos que gustan de los títulos que tienen tintes de aventura, conjuntamente con la acción del mejor de los arcades.

CARLOS F. MATEOS





Time Commando

Cuando me ofrecí para realizar esta peligrosa misión lo que no me imaginé es que iba a tener que enfrentarme tanto a hombres de Neanderthal, como a samurais y a guerreros aztecas, pero la cuestión es que me encuentro peleando a través de diferentes épocas hasta que pueda llegar al tiempo en que la malvada computadora inteligente fue construida.







Contra-reloj

En *Time Commando* nuestra misión va a ser movernos a lo largo de la historia de la humanidad, usando una cápsula del tiempo, para encontrar una serie de piezas que nos ayudarán a desconectar un poderoso ordenador inteligente que amenaza con controlar el destino de la humanidad. Durante años fuiste entrenado para esta misión y aun así no llegaste a descubrir del todo la magnitud del evento. Día tras día te informaban acerca de lo que iba a ocurrir. Ibas a ser uno de los primeros viajeros en el tiempo y tendrías que encontrar los fragmentos de un extraño artefacto. Cuando llegó el momento de actuar, seguías con los nervios a flor de piel a pesar de la intensiva preparación a la que habías sido sometido, pero ya no podías echarte atrás.

UN VIAJE EN EL TIEMPO

Comenzaremos nuestra misión en la lejana prehistoria, donde nos atacarán tanto miembros de una tribu, asustados por tu repentina aparición, como bestias salvajes de aquella época, como son tigres, dientes de sable, simios gigantescos y osos cavernarios.

Si conseguimos superar este escenario, llegaremos al japón feudal donde samurais y ninjas serán nuestros enemigos.

La Edad Media, con sus caballeros embutidos en enormes armaduras de placas y con espadas de dos manos, el mundo azteca con sus pirámides y sus guerreros, la antigua Roma repleta de centuriones y calles empedradas, el le-

El scroll de escenario está muy cuidado



jano oeste donde nos atacarán los más diestros cowboys armados con su Colt y los indios con arcos y flechas, la época actual con los navajeros, la policía y demás, y, por último el futuro, donde nos encontraremos cara a cara con el ordenador, serán las demás fases con las que nos enfrentaremos para conseguir nuestro objetivo.

Sin embargo, no vamos a poder entretenernos en mirar el paisaje, ya que la malvada computadora ha introducido en la máquina del tiempo un virus informático que ha provocado que nuestra misión sea una carrera contra-reloj en la que nuestra vida está en juego. Afortunadamente, a lo largo del nivel en el que nos encontremos vamos a poder ir recogiendo una serie de chips que podrán arreglar momentáneamente la memoria de la máquina.



El siguiente problema es el armamento, ya que la máquina temporal no permite que el viajero lleve más que el traje especial, por lo que tendremos que acostumbrarnos a las armas de cada época, que, mientras que en el Neolítico no son más que palos y piedras, a medida que vayamos avanzando irán siendo más y más sofisticadas y, por supuesto, más mortíferas.

ESCENARIOS HIPERREALISTAS

El scroll de escenario es lo que más se ha cuidado de todo lo que tiene el juego, ya que en todo momento se respetan las perspectivas con respecto a los personajes, haciéndose de una manera ejemplar, además los cambios de cámara son increíblemente suaves incluso en momentos en que una toma no tiene nada que ver con otra.

Los efectos sonoros también han sido muy cuidados, sobre todo los que tienen que ver con los golpes y los gritos, pues en ocasiones son tan reales que cada impacto llega a dolerte a ti.

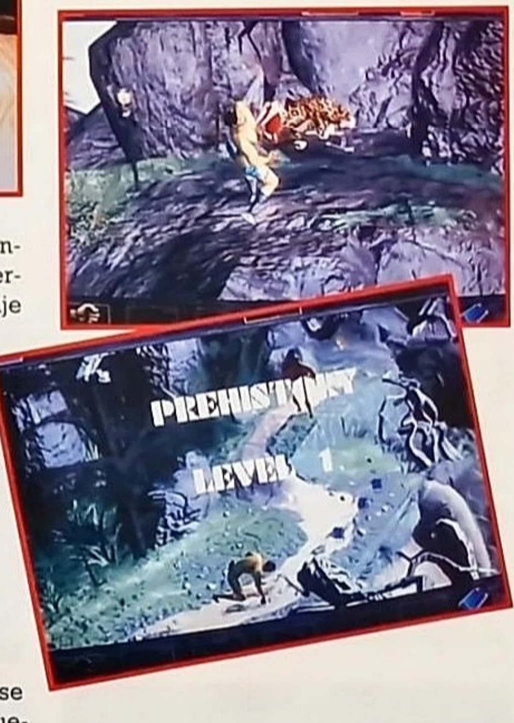
Time Commando va a gustar enormemente a los aficionados a los arcades de lucha callejera, dada su enorme jugabilidad y sorprenderá a aquellos que piensan que los gráficos lo son todo, puesto que de eso anda sobrado.

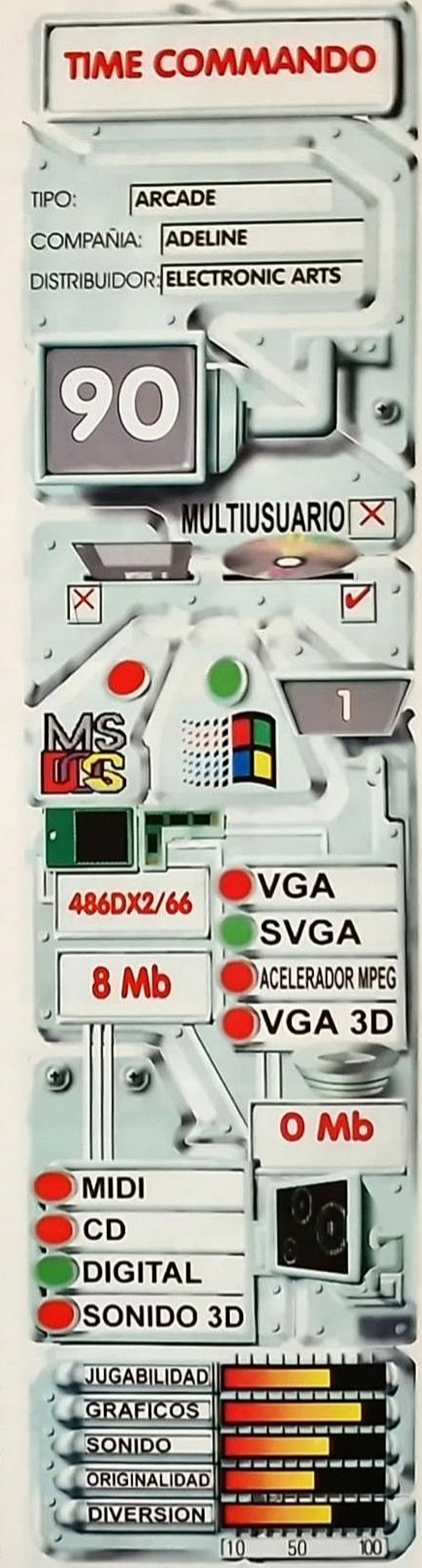
CARLOS F. MATEOS

EL VIAJERO DEL TIEMPO

Este es el protagonista de la aventura. Su duro entrenamiento le ha convertido prácticamente en un superhombre, aunque eso no va a evitar que tenga más de un problema para salir airoso de las complicadas situaciones que se le presentarán a lo largo de las diferentes épocas.

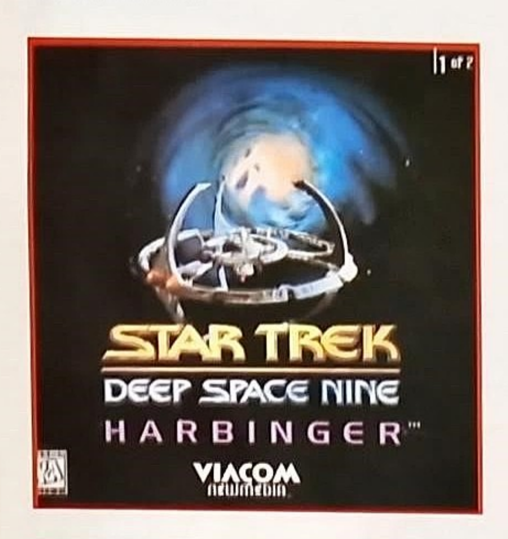






Deep Space Nine

La Federación de Planetas está expandiendo sus líneas comerciales y de exploración de mundos nuevos. Justo al límite del universo conocido se encuentra Deep Space Nine, una base espacial que promete aventura y acción. Igual que en la serie televisiva.



El nuevo reto del espacio

Desde hace un año están apareciendo un gran número de títulos referidos a esta famosa serie. La serie original, así como *Star Trek: The Next Generation* tienen sus conversiones con mayor o menor fortuna. También en el campo del shareware podrás encontrar muchos juegos referidos a *Star Trek*, especialmente en simulaciones del Enterprise.

Pero los señores de Viacom apuestan por algo distinto. Bueno, realmente, es algo que ya es habitual en muchos juegos, como puede ser la mezcla de géneros. En este caso, disfrutaremos de una aventura con gráficos renderizados y muchas escenas arcade.

DESDE EL ESPACIO PROFUNDO

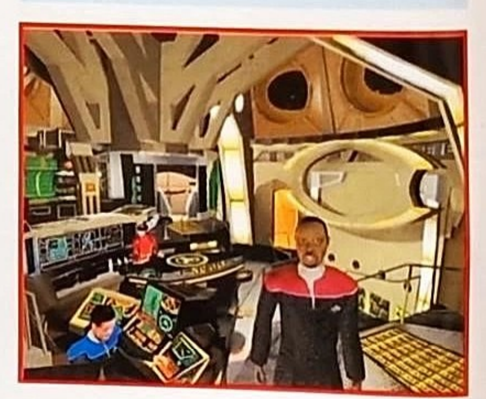
Este estilo, que todas las compañías de software están aplicando en sus producciones, es la primera vez que





EXPLORACION

No sólo se trata de explorar el espacio profundo. Es necesario explorar la base al milímetro para encontrar el puzzle que nos falta por resolver o aquella puerta de una habitación con algún objeto vital para nosotros. Puedes estar horas y horas paseando por aquel ingenio espacial.







STAR TREK, TODA UNA INSTITUCION

Creada en la década de los 60 por Gene Roddenberry, este genio de la televisión no podía prever el enorme éxito que iba a tener su proyecto. Películas, series que encabezaban los primeros puestos de la audiencia y toda una auténtica legión de seguidores, conocidos como "trekkies". Deep Space Nine es lo último en el universo de Star Trek. Aunque tiene una competidora en el mercado norteamericano tan buena como ella: Babylon 5, que muy pronto veremos en España.



se emplea en un producto del estilo *Star Trek*. El resultado es bastante bueno, pero con algunos fallos en el manejo y el interfaz del usuario. En un primer momento resulta confuso y poco intuitivo. Pero la situación se agrava en el momento de explorar las distintas localizaciones de los escenarios, ya que el sistema de movimiento es bastante lento. Debería haberse mejorado este aspecto.

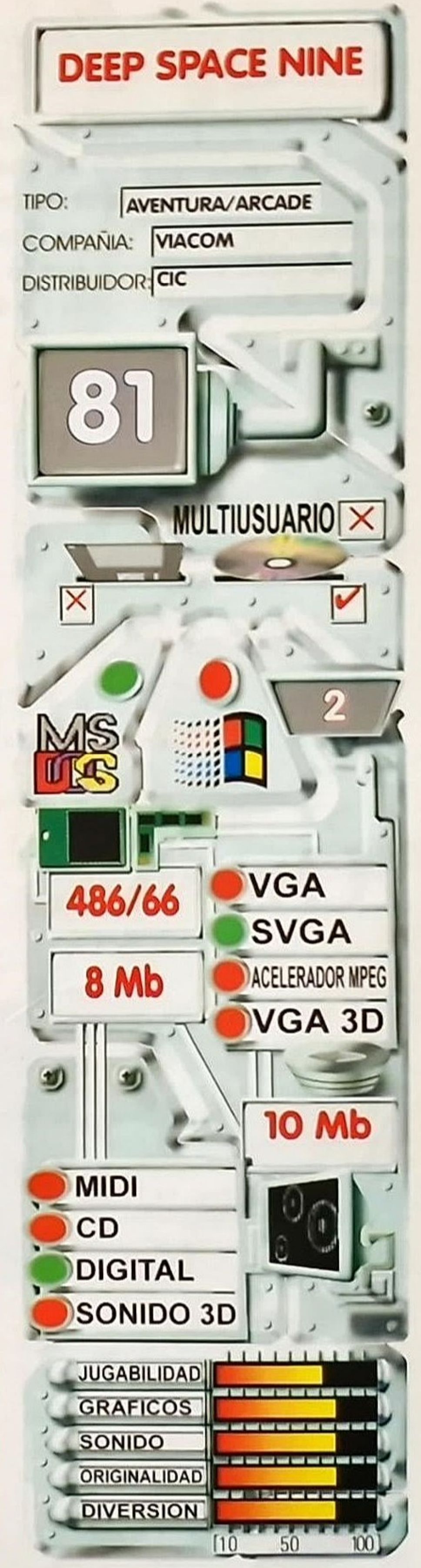
La historia que presenta es muy similar a los capítulos de la serie. Estás destinado a la base Deep Space Nine, situada en el límite del espacio conocido, pero una violenta tormenta de plasma se abalanza sobre la base. Para complicar las cosas aún más, una desconocida raza alienígena conocida como "scythians" lanza un tremendo ataque. Investigar las causas de tales fenómenos y la hostilidad de los scythians contra la Federación será tu principal objetivo, pero también tendrás la oportunidad de pilotar naves de combate para salvar la estación.

En cuanto a calidad técnica cumple de sobra. En gráficos, destacar la minuciosidad con la que se han elaborado todos los detalles de la estación espacial. *Deep Space Nine* no es una serie todavía muy conocida en nuestro país, pero os podemos asegurar que en el juego encontrarás a los principales personajes de la misma, así como muchos de sus efectos especiales.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Pray for Death

La Muerte en persona ha sido la encargada de organizar este curioso torneo en el que se van a enfrentar los seres más poderosos de todas las realidades. Todos murieron por sus actos en vida y ahora tienen la oportunidad de volver a la vida para continuar con lo que dejaron parado; eso sí, si vencen a sus contrincantes y al mismo organizador.





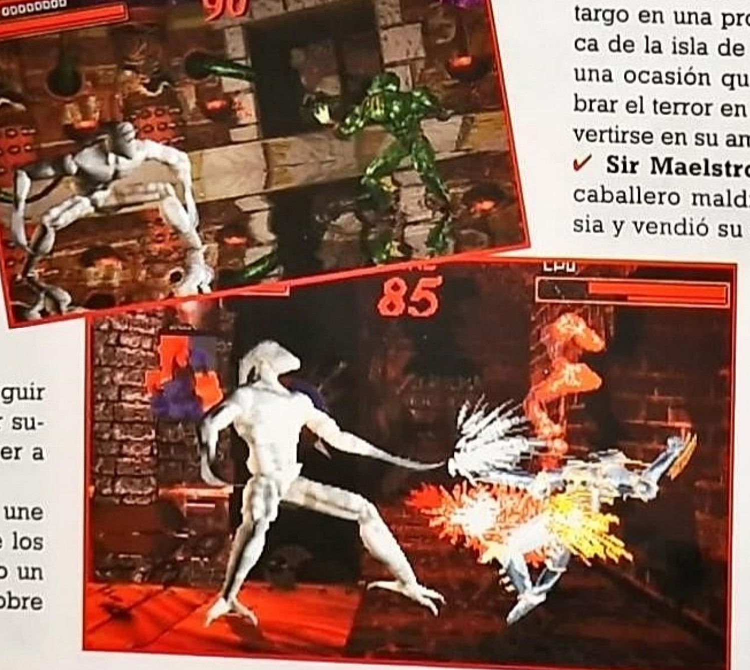




El encuentro de los dioses

En una dimensión paralela, donde el espacio y el tiempo no tienen relevancia, la Muerte, tal y como nosotros la conocemos, es decir, con su guadaña y enfundada en una sotana negra, ha organizado un torneo de lucha en el que los contendientes no son en absoluto normales. Recogidos de todos los rincones de la realidad por sobresalir en algún aspecto, los participantes van a tener que luchar entre sí para conseguir todo lo que ellos quieran, pero, por supuesto, para ello tendrán que vencer a los demás aspirantes al premio.

A cada uno de los luchadores le une una relación "especial" con otro de los contrincantes, lo que le da al torneo un aire de venganza que predomina sobre todos los demás.





LOS CONTENDIENTES

Estos son, a grandes rasgos, los participantes que van a tomar parte en este concurso de lucha tan especial:

✔ **Murgan:** Demonio de Astaroth y guardián de las puertas del infierno. Vencido en combate singular contra el ángel Uriel, ahora busca la oportunidad de vengarse.

✔ **Chtulhu:** El más poderoso de los Primigenios. Dominó durante la época de Atlantis. Hasta ahora permanecía en letargo en una profunda fosa marina, cerca de la isla de Pascua. Para él, ésta es una ocasión que ni pintada para sembrar el terror en la Tierra y volver a convertirse en su amo y señor.

✔ **Sir Maelstrom:** Conocido como el caballero maldito. Renegó de la iglesia y vendió su alma al diablo. Gracias al poder del Necronomicon adquirió poderes sobrenaturales. Toma parte en el torneo para acabar con Chtulhu, el único que puede rivalizar con él por el dominio de la Tierra.

✔ **Jan Fun:** Maestro de artes marciales. Tras crear un estilo de lucha propio, murió en extrañas circunstan-

DIFERENTES MODOS DE JUEGO

Desde los más típicos, como son el de un jugador contra otro o el modo torneo, hasta los más novedosos, como el modo historia o el de muerte súbita, vamos a poder seleccionar aquel que más nos guste o que se acomode a nuestras apetencias. La cuestión es que si nos lo proponemos, cada partida que podamos jugar con Pray for Death, va a ser diferente.



cias. Esta es la oportunidad para descubrir quién fue su asesino y así reunirse de nuevo con su familia.

✔ **Painbringer:** Un androide construido por el ejército norteamericano. Utilizado para entrenar a los soldados, provocó la muerte de muchos de ellos debido a una malfunción de su sistema operativo. Rápidamente fue desconectado. Toma parte en el concurso para derrotar a Jan Fun y así demostrar que es el luchador más perfecto de la historia.

✔ **Pain:** Elemental del dolor. Creado por la mismísima Muerte, es su comodín en este torneo para exterminar a todos los contendientes. Le gusta hacer daño y provocar enfermedades, ya que para ese fin fue invocado.

✔ **Xenobius:** Un poderoso mago de la Edad Media. Tras robar el cofre con los objetos mágicos de los dioses de Asgard, murió al no poder controlar tal poder. Ahora busca la sabiduría y el poder del Necronomicon, que se encuentra en las manos de Sir Maelstrom.

✔ **Anubis:** Dios de la Muerte egipcio. Desapareció a la vez que lo hizo su culto. Su única misión será recuperar dicho culto y así proclamarse como el dios más poderoso.

✔ **Wolfrich:** Guerrero vikingo. Le fue confiada la custodia del cofre con los objetos de los dioses. El mago Xenobius acabó con su vida y se lo robó. Tiene que vengarse del mago para así recuperar la confianza de los dioses.

✔ **Pantera:** Cantante de rock y asesina en masa. Liquidaba a todos sus fans al ritmo de su música. Fue abatida por la policía mientras acababa con la vida de quince muchachos. Su ansia de matar le lleva a participar en este torneo.

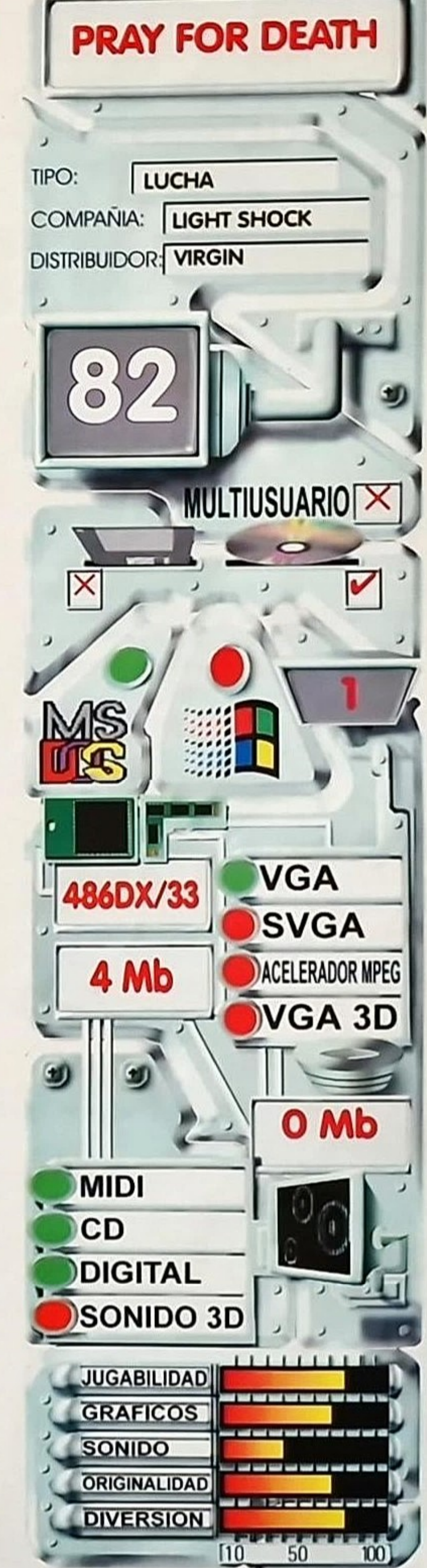
✔ **Uriel.** Angel renegado. Fue desterrado del cielo junto con Lucifer y otros cuantos más, pero al negarse a contribuir en la creación del infierno, fue despreciado por todos. Su objetivo es acabar con Murgan para ganarse de nuevo el acceso a la tierra celestial.

✔ **La Muerte:** Organizadora de este torneo y, cómo no, el último escollo que hay que superar para alzarnos con el premio y conseguir nuestros propósitos. Su guadaña es mortal.

GRAN CALIDAD GRAFICA

El aspecto gráfico ha sido el que más se ha cuidado sobre todos los demás. Los efectos de escenario, como puede ser el del fuego o el del agua, están realmente conseguidos, al igual que los movimientos de los personajes que son de lo más nítido y suave que hemos tenido la oportunidad de ver en mucho tiempo. Si bien *Pray for Death* no aporta nada nuevo al género, sí conviene decir que tiene la suficiente calidad como para no ser considerado como uno más, sino todo lo contrario.

CARLOS F. MATEOS





Ardennes

Nos encontramos a finales de 1944. La guerra parece ganada para los aliados, pero Hitler aún está dispuesto a lanzar su última ofensiva. La batalla de las Ardenas ha comenzado.

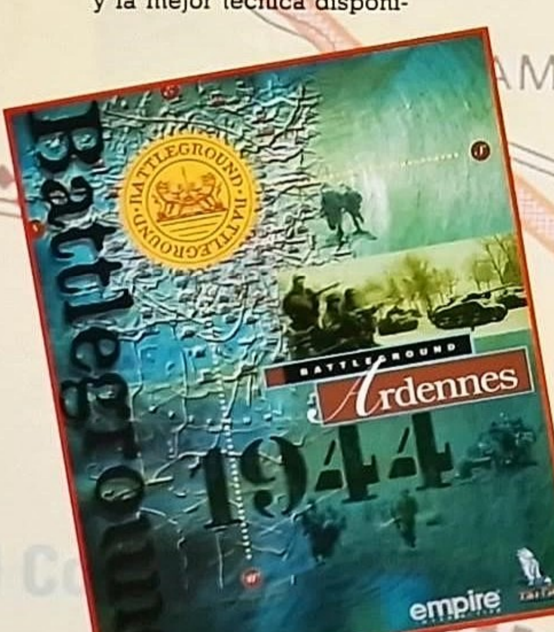
Sangre, sudor y buenos gráficos

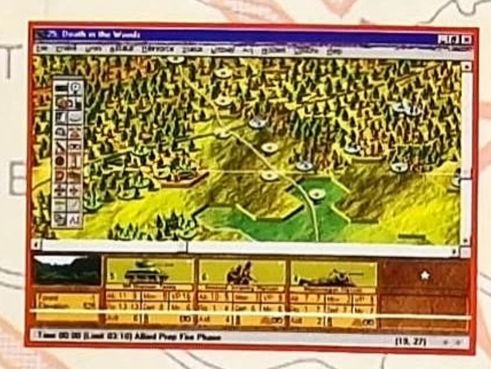
En total, fueron más de ciento ochenta mil muertos, miles de toneladas de material bélico a la basura y la total destrucción de las ciudades y pueblos que se encontraban en el frente de batalla. Fueron dos meses desesperados para las tropas nazis que vieron cómo se acababan todas las esperanzas de resistir al empuje aliado. En enero de 1945, todo el mundo sabía que la guerra estaba prácticamente acabada.

Pues la más cruel de las batallas ha sido la elegida para inaugurar una nueva serie de estrategia que pronto colmará los deseos de los más exigentes. El equipo de programación Talon Soft y Empire Interactive son los responsables de *Battleground*, un proyecto que aúna la complejidad de los juegos de tablero y la mejor técnica disponible para juegos de ordenador. El primer lanzamiento corresponde a *Ardennes*, pero en breve tiempo nos encontraremos con escenarios de la Guerra Civil Americana y de otros conflictos actuales.

DISEÑO BRILLANTE

En conjunto, Ardennes ofrece buenas dosis de estrategia. Pero su mayor atractivo consiste en tener los mejores gráficos de su categoría. Cuando ajustamos el zoom sobre las ciudades, por ejemplo, podemos apreciar detalles que podían parecer insignificantes, pero que a la larga resultan de enorme valor estratégico como un pozo de agua, o algún refugio. Brillante y espectacular por sus gráficos, Ardennes nos ha sorprendido gratamente en este campo.







ESCENARIOS

Tras una rápida instalación bajo Windows, el juego funciona mejor y más rápido en Windows 95 que en las anteriores versiones, *Ardennes* muestra un menú con distintos escenarios para jugar. Desde el práctico y necesario tutorial que afortunadamente es una práctica habitual en los demás juegos, pasando por escenarios de progresiva dificultad. También el bando se elige según el escenario. En algunos, son los americanos los que tienen un menor número de unidades o, al contrario, son los alemanes los que tienen todas las de perder.

LA BATALLA DEL BULGE

Todos los escenarios del juego se basan en los distintos combates que tuvieron lugar durante Bulge. Sin duda, fue el mayor desastre para el ejército americano durante la Guerra en Europa. Aunque las tropas alemanas fueron arrasadas en su casi totalidad, la pérdida de soldados aliados era tan enorme que supuso una derrota moral para el Estado Mayor norteamericano. Parecía que las Ardenas era algo fácil. Y se convirtió en una pesadilla.

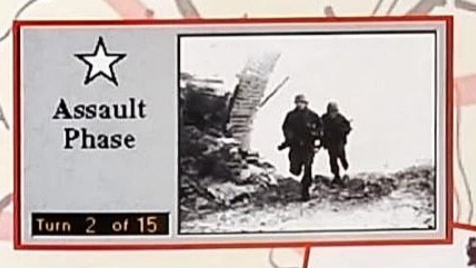
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Esta opción que cada vez aparece más en los juegos de estrategia nos ayuda a controlar a todas nuestras unidades sin que hagamos grandes "gambadas" que pueden conducir a resultados desastrosos. Por supuesto que la estrategia general seguirá siendo decisión nuestra; de lo contrario no habría juego, pero siempre es de agradecer una pequeña ayuda por parte del ordenador. A otro nivel nos encontramos con inteligencia artificial máxima y "fog of war". De esta forma, se recrea totalmente el clima y las condiciones atmosféricas que pueden ser totalmente adversas como la niebla, que da título a esta curiosa opción, bastante popular desde que la puso en práctica Warcraft 2.

Luego, debemos elegir el tipo de inteligencia artificial que funcionará durante la partida tanto de nuestro bando como del contrario. Tras ello, empieza la movida.

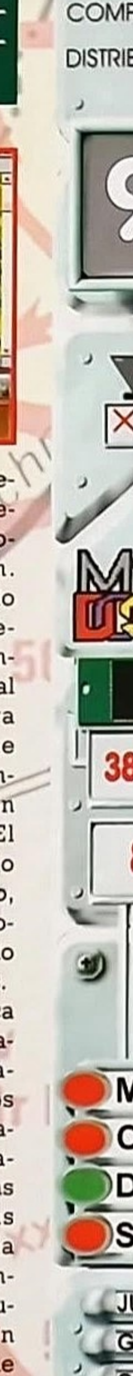
Ardennes sigue el clásico sistema de turnos. Dentro de cada turno hay varias fases de fuego tanto defensivo como en tácticas ofensivas, así como el movimiento de las tropas. Todas estas tareas están muy automatizadas por parte del juego, dejándonos las grandes decisiones para nosotros, como qué unidades debemos mover o el tipo de artillería que debemos utilizar para tomar tal colina o población. A medida que elijamos un mayor nivel de inteligencia artificial, estas tareas serán más automáticas. La conclusión a la que debemos llegar es que el interfaz de *Ardennes* es lo bastante bueno y simple como para que cualquiera que no haya tocado la estrategia pueda aprender rápidamente a manejarlo.



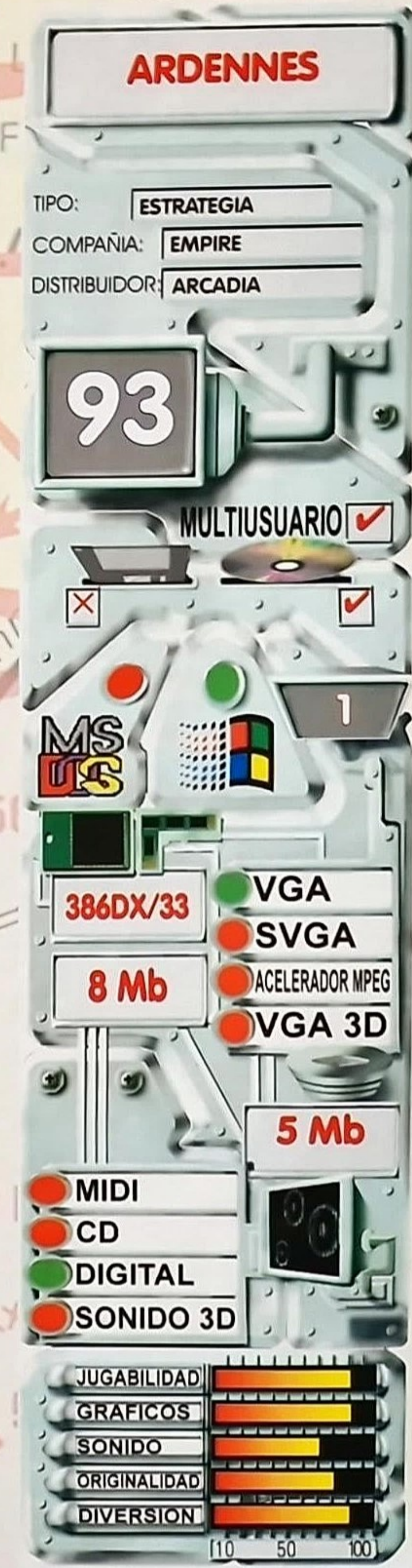


El resto del juego se compone de unos excelentes gráficos. Gracias al zoom, podemos tener acceso al mapa de cada escenario desde una vista general para facilitar la estrategia y luego a nivel de combate, tenemos la zona ampliada a escala de 250 m. Utilizando la SVGA se ha conseguido un efecto impresionante en 3D. Además, la utilización de vídeos de auténticas batallas de la II Guerra Mundial para amenizar cada turno incentiva nuestra impresión de que *Ardennes* es impresionante en este aspecto. El sonido en cambio está peor tratado, tanto en efectos como melodías, siendo bastante monótonos.

La exactitud histórica es otra de sus bazas. Los escenarios son calcados de los mapas reales y la señalización de las tropas es idéntica a las utilizadas por la OTAN actualmente. Pero no hay lugar a dudas, son los gráficos lo que más llama la atención de este nuevo eslabón del mundo de la estrategia.



ANGEL FCO. JIMENEZ

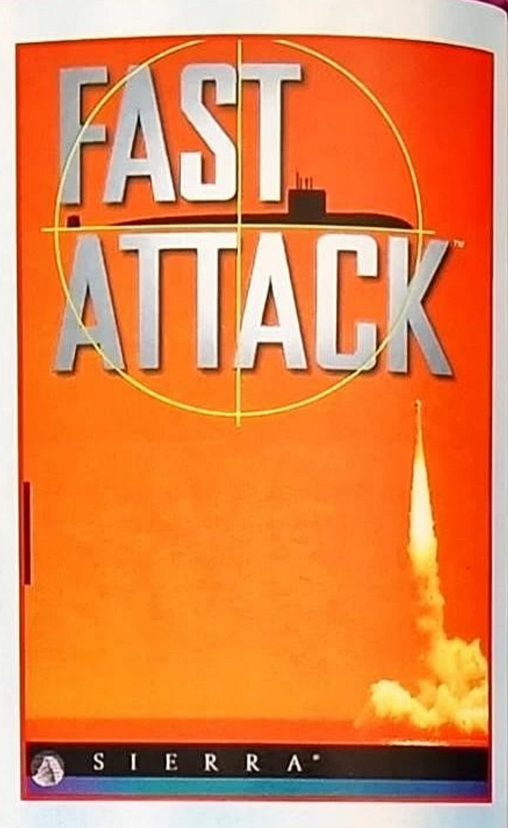




Fast Attack

La clase de submarinos "Los Angeles" constituye la más avanzada de la Marina norteamericana. Capaces de transportar un elevado número de misiles nucleares, constituyen una de las bazas más fuertes en las llamadas guerras de disuasión.

Sumergibles peligrosos



Cuando se diseñó *Fast Attack* había un premisa que tenía que tomarse muy en cuenta. Debía tratarse de la simulación más perfecta jamás creada de un submarino. El equipo de Software Sorcery se puso manos a la obra y, tras muchos meses de un intenso trabajo, pudieron presentar su proyecto ya acabado a Sierra. Sólo quedaba su distribución y ya ha comenzado.





La recreación y el ambiente del submarino están perfectamente conseguidos, a pesar de que muchas pantallas muestran una simple máquina con mandos de todo tipo, lo que hace de Fast Attack algo monótono durante el transcurso de las misiones. En cambio, cuando asomamos nuestras cabecitas por el periscopio, nos quitamos el sombrero por el trabajo hecho en las guerras navales entre nuestro submarino y los buques enemigos. Excelentes gráficos que contrastan con otros de las restantes partes del juego.



PARA MENTES PENSANTES

La primera vez que navegas por el juego te sientes bastante confundido y no sabes qué hacer. Como suele ocurrir con la mayoría de los simuladores, no tuvimos más remedio que leer al dedillo las paginas del manual para conocer todos los aparatos. Afortunadamente, el manual es uno de los mejores que hemos visto en este tipo de juegos, ya que te ayuda paso a paso en algunas de las misiones tutoriales, algo que siempre es de agradecer.

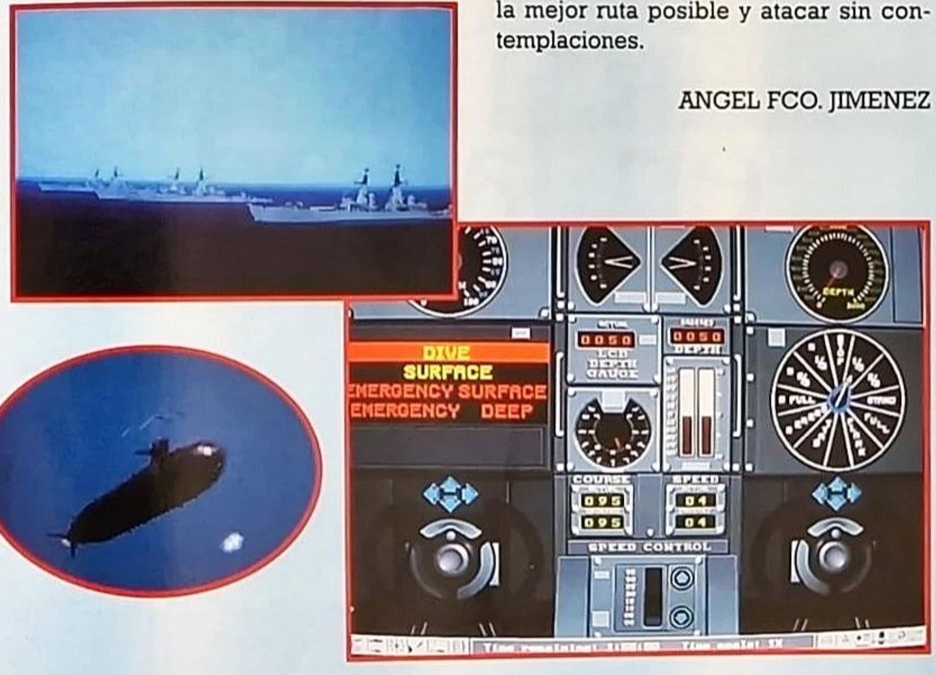
TUTORIAL NECESARIO

Fast Attack es posiblemente el simulador más completo que se haya hecho sobre un submarino. Esto es una proeza para él, a costa de perder un poco de jugabilidad. Así que nos encontramos con uno de los simuladores más difíciles que te puedes echar a la cara. Para remediarlo, el juego incluye varias misiones de entrenamiento que te ayudarán a conocer el equipamiento del submarino. El manual explica paso a paso varias de estas misiones.

Hablando de gráficos, *Fast Attack* tiene pocas animaciones, pero en general cumplen con el cometido de dar espectacularidad. La presentación del juego es bastante larga y muestra en imágenes las capacidades destructivas de nuestro navío. Las demás animaciones aparecerán según cumplamos las misiones que nuestros mandos nos asignen. En cuanto a otro nivel de gráficos, *Fast Attack* se queda en una nota aceptable, los cuadros de man-

EL CENTRO DE CONTROL

En él se encuentra toda nuestra tripulación. Cada miembro de la misma se encarga de una parte importante del funcionamiento del submarino. Para acceder a ella, simplemente pulsa sobre cada personaje, pero también se puede acceder desde la barra de controles que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.



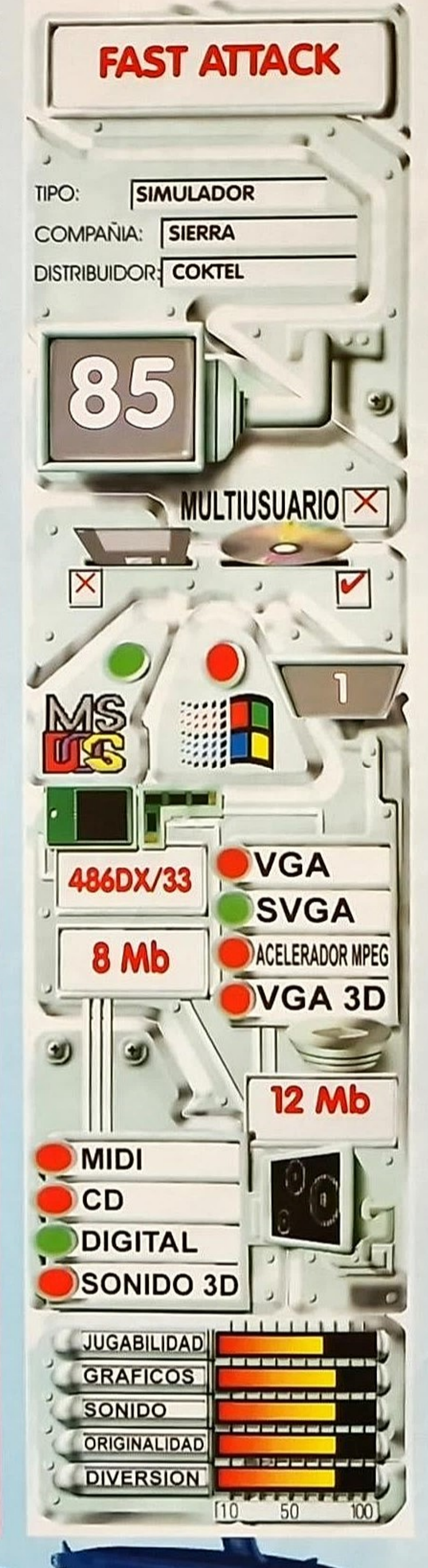
dos están muy detallados, como en la vida real, pero resultan demasiados fríos ante el usuario de un juego de ordenador.

El interfaz se adapta a las funciones de cada cuadro de mandos. Disponemos de una barra de órdenes en la parte inferior de la pantalla con las más utilizadas a lo largo de las distintas misiones. Sencilla y funcional.

Fast Attack es duro y pertenece a la gama más alta de los simuladores de guerra. Tiene un buen número de misiones y la mecánica es siempre la misma: recibir órdenes del Alto Mando, buscar la mejor ruta posible y atacar sin contemplaciones.

ANGEL FCO. JIMENEZ









Assault Rigs

De un tiempo a esta parte, todos los títulos que tienen como opción el juego por red han llamado mucho más la atención que los que no. Véase el caso de *Command & Conquer*, *Screamer*, *Warcraft II* y muchos más. *Assault Rigs* es un rápido arcade realizado expresamente para su funcionamiento bajo red.

Tanques en la red

En *Assault Rigs* controlamos un tanque que podemos elegir entre tres modelos diferentes. Cada uno con sus características propias. Una vez hayamos elegido vehículo tendremos que introducirnos en un mundo virtual en el que lucharemos contra otros contrincantes, en el caso de juego por red, y contra la máquina, si nos introducimos en el mundo virtual solos.

El efecto tridimensional que se ha conseguido en cada uno de los niveles que visitaremos es increíble, sobre todo si a ese efecto le añadimos la posibilidad de cambiar las vistas desde una interior, que nos da el mayor efecto, hasta una cenital que carece totalmente de una tercera dimensión, pero que nos da mucha más visión de terreno, pasando por una exterior del tanque que aunque es la menos práctica, es, sin duda, la más atractiva visualmente hablando.





ARMAMENTO VARIADO

En un principio contamos con un cañón estándar que podremos ir mejorando a medida que vayamos recogiendo una serie de ítems con dibujos de armamento variado. Desde un rayo láser de gran intensidad, hasta un lanzamisiles, pasando por un lanzagranadas, o una ame-

LOS TRES VEHICULOS DE GUERRA

Este trío de tanques es nuestro menú de opción a la hora de seleccionar el vehículo con el que queremos luchar. El primero de ellos es el más ligero en cuanto a blindaje, pero también es el más rápido, por lo que puede darles mil vueltas a los otros.
El segundo está en la mitad, es decir, un blindaje medio, más lento que el anterior y con una potencia de fuego media.
El tercero es el peso pesado. Sus movimientos son lentos y toscos, pero su gran blindaje lo hace prácticamente invulnerable.















LAS DIFERENTES ARMAS



A pesar de que en un principio comenzamos con un cañón normal y corriente, más adelante podremos recoger del interior de unos cristales azulados una serie de mejoras como puede ser un rayo láser, misiles teledirigidos, minas, etc.

tralladora de gran calibre, vamos a poder mejorar la capacidad destructora de nuestro vehículo de guerra.

En cada nivel vamos a contar con un tiempo prefijado que no deberemos superar, ya que, en caso de hacerlo, nuestra partida finalizará. En dicho tiempo nuestra misión va a ser recoger una serie de gemas que contienen la energía necesaria que activará el teletransporte de salida hacia el siguiente nivel.

Por supuesto, las zonas secretas están a la orden del día y en todas y cada una de ellas descubrirás armas nuevas, vidas extra, más energía, escudo, etc.



SISTEMA POLIGONAL

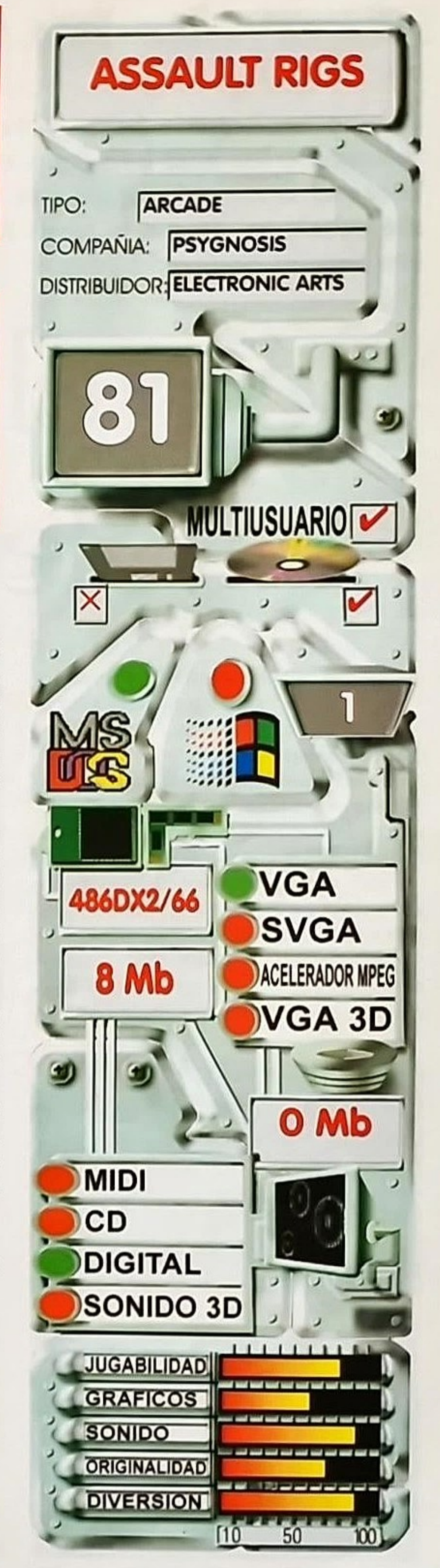
A la hora de darle la mayor velocidad posible a la acción del programa, el sistema de gráficos que se ha empleado es el poligonal, que, además de conseguir unos efectos de profundidad impresionantes, no hace perder en absoluto la rapidez de proceso gráfico.

A través de cientos de niveles diferentes, todos ellos realizados en 3D en tiempo real, vamos a tener la posibilidad de movernos a nuestro antojo, ya sea luchando contra nuestros amigos en un entorno de red, o en solitario, si preferimos enfrentarnos a la máquina.

La música merece mención aparte, pues ha sido realizada en formato de CD-Audio, todas ellas con tintes tecno y una calidad increíble.

Assault Rigs es un juego que a pesar de destacar por su simpleza, también lo hace por su jugabilidad y es que títulos tan adictivos como el que ahora nos ocupa, pocas veces salen al mercado.

CARLOS F. MATEOS







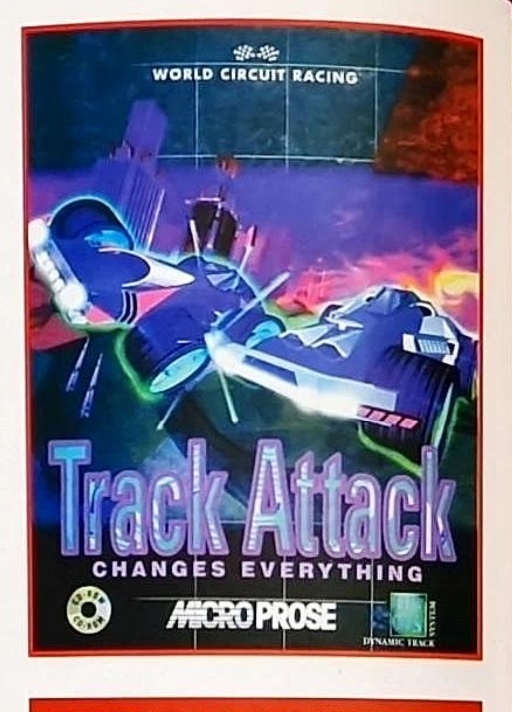






En el futuro, el deporte del automovilismo ha llegado hasta niveles de salvajismo tales que solamente los más hábiles o rudos son capaces de permanecer al menos vivos, ya que enteros es algo que casi nadie consigue, ¿o acaso serás tú el primero en hacerlo? Solamente el tiempo lo dirá.

Sólo el mejor prevalecerá



Track Attack es el título de un nuevo juego de carreras futuristas en el que la deportividad prácticamente no existe y cualquier artimaña es válida para alzarse con el puesto de campeón absoluto. A los mandos de los más trucados vehículos, vamos a tener que demostrar de lo que somos capaces contra los tipos más rudos y sanguinarios de la galaxia.

Tendremos a nuestra disposición cuatro vehículos diferentes, cada uno con sus propiedades y capacidades que, además, podremos ir aumentando a medida que vayamos ganando dinero, ya que entre carrera y carrera podremos pasar por el taller donde, además de reparar las partes dañadas del coche, también podremos mejorar el rendimiento de cada una de las partes, entre las que se encuentran las ruedas, los blindajes delanteros y laterales, la carrocería, el motor, etc.







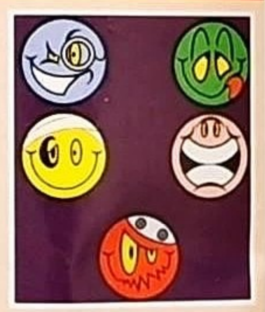




LOCOS AL VOLANTE

Existen tres modalidades de juego diferentes. La primera es la de práctica, en

NUESTRO LOGOTIPO



A modo de curiosidad, también podemos seleccionar el logotipo que nos va a dar a conocer en todas las carreras en que participemos. Os aseguramos que con un poco de vuestra parte, podréis conseguir que cada vez que los participantes vean vuestro dibujo, huyan presos del miedo.













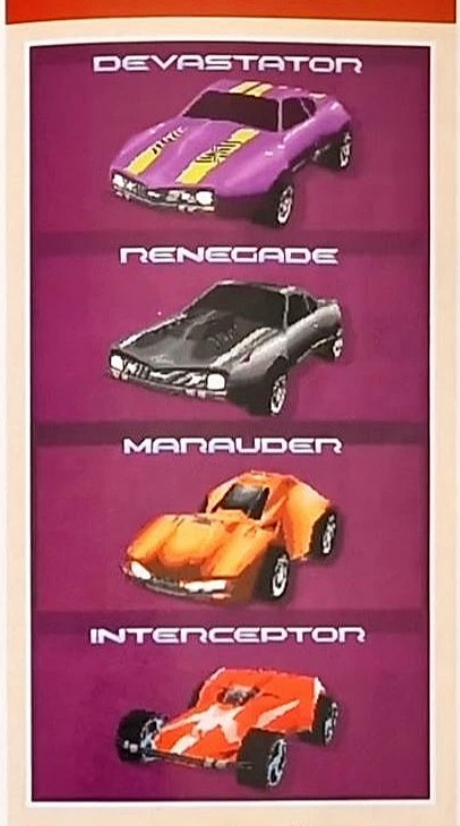









A TU ELECCION



Tenemos cuatro tipos diferentes de coches, cada uno con sus características propias, que van desde la aceleración o la velocidad punta, hasta la resistencia a los choques y el blindaje. La falta de uno irá en incremento de la otra y viceversa. Solamente tú podrás decidir cuál es el coche que más se acomoda a tus necesidades y la única manera de saberlo es mediante el método de ensayo-error.

la que podremos conocer un circuito concreto para que no nos pillen de sorpresa todas las curvas, recovecos y obstáculos que pueda tener. En este tipo de carreras no hay más coches que el tuyo para que así puedas estudiar el terreno con más calma. En el modo campeonato vamos a tener la oportunidad de participar en una liga donde solamente los más diestros podrán llegar al final.

El modo campeonato es el más rápido de jugar y a la vez el más intenso, ya que vamos a poder elegir cualquier circuito y atendiendo a la dificultad del mismo, así será el dinero que conseguiremos para las mejoras de nuestro vehículo.

La habilidad al volante será algo decisivo







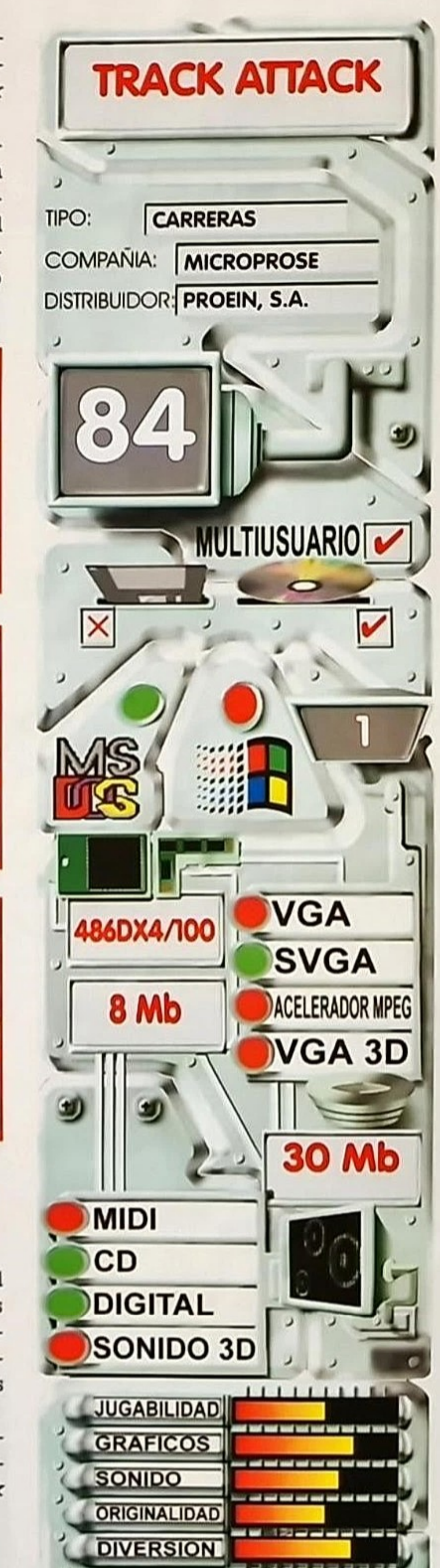


CARRERAS SALVAJES

Acción continua y nervios a flor de piel es solamente una de las pocas cosas que *Track Attack* va a ofrecernos, lo demás son gráficos de gran calidad, un sonido fantástico y una música de lo más cañera.

Con eso y mucho más que solamente podréis descubrir por vosotros mismos una vez entréis en el juego, *Track Attack* promete muy mucho.

CARLOS F. MATEOS

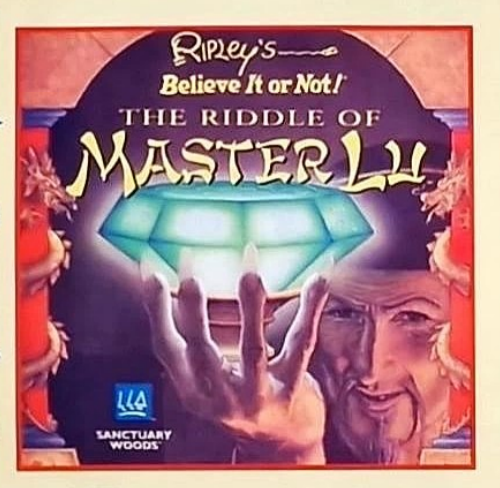


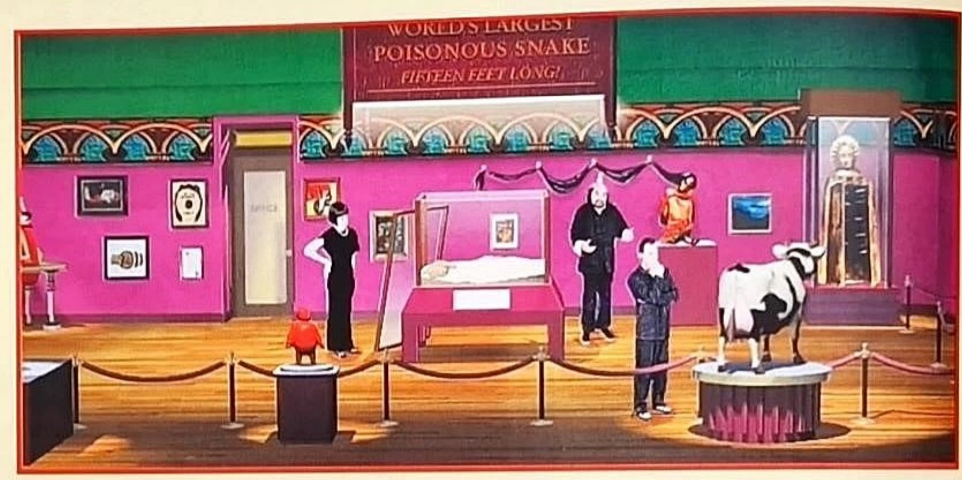




The Riddle of Master Lu

Robert L. Ripley fue un personaje real que hizo las delicias de millones de americanos a principios de siglo con sus comics y sus extravagancias que limitaban entre lo fantástico y lo real.





Los secretos de China

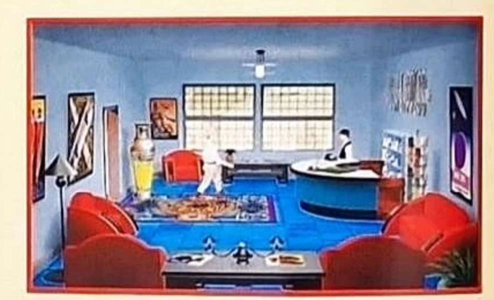


Ripley fue una institución en el periodismo. Murió con todos los honores y entre su legado se encuentra las exposiciones de los objetos más raros y extraños que puedas imaginarte. Su vida ha dado pie a miles de historias y ya es hora de que se hiciera una aventura basada en sus vivencias.

Nos encontramos con un juego donde el vídeo es lo básico. Los fondos son todos renderizados, pero por una vez, la técnica FMV (Full Motion Video) está en perfecta consonancia con los gráficos de fondo y animaciones. Todos los personajes humanos que encontrarás son actores profesionales. Como siempre se ha utilizado la técnica del fondo azul y de transparencias para luego unirlas mediante la infografía en el juego. Dicho así parece complicado, pero los resultados merecen la pena. Bajo Windows y con una alta resolución, *The Riddle of Master Lu* es lo suficientemente rápido

DISEÑO EXQUISITO

The Riddle of Master Lu desde el momento de la instalación tiene un diseño muy consecuente con la época donde se desarrolla. Estamos hablando de colores, tipografía, etc. Lo que es el manejo en sí es totalmente acorde a la tecnología actual. Apuntar y ya está.









incluso en sistemas 486 como para conseguir el efecto de ver una auténtica película. El único reproche serio puede ser su dificultad, aunque será traducido al castellano por Erbe para evitar los seguros problemas de comprensión.

A TRAVES DE LA TIERRA

Cuando nuestro amigo Ripley y su atractiva novia de origen chino llegan a su museo, una escena le hiela la sangre. Su mejor ayudante ha sido atado a una silla y con una serpiente cobra rondando por la habitación con muy malas intenciones. Más bien, digamos que con hambrientas intenciones. Tras liberarle empieza la trama de esta singular aventura que tiene como comienzo China, pero que no duda en viajar hasta Sudamérica, India y todas las tierras que durante los años 30 se consideraban todavía desconocidas.

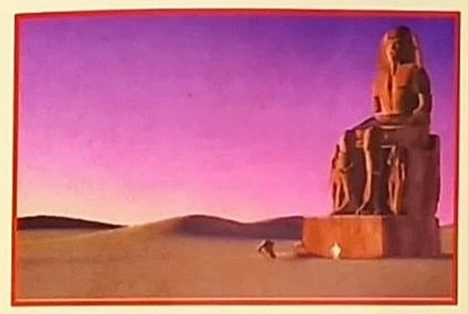
Pasemos a otro asunto más técnico. El interfaz es muy sencillo y agradable de utilizar. Realmente, el número de opciones no es muy elevado en comparación con otros juegos y éstas se activan automáticamente según sea la escena, por lo que el manejo de Ripley a lo largo del juego no tiene que dar ningún problema. Uno de ellos es la localización de objetos. Forzosamente, los que más vamos a necesitar son los más escondidos.

Otro aspecto destacable es la música, que nos acompaña constantemente. Con un estilo parecido al jazz-bossanova, tomándote un cubata o algo sin alcohol si disfrutas de la vida sana, los días se pasarán sin que te des cuenta delante de la pantalla con este *Master Lu*. Una aventura muy exótica.

ANGEL FCO. JIMENEZ

UNA EPOCA MUY INTERESANTE

Los años 30 es la época preferida para vivir aventuras. Ultimamente ha habido una avalancha de juegos que transcurren en aquella época. Tal vez, la culpa de todo la tenga Indiana Jones y sus películas. De lo que no cabe duda es que, por entonces, el hombre ya tenía conciencia de que había pocos lugares en la Tierra desconocidos. El aventurero o explorador se convirtió en una especie de mito que la industria del cine consagró definitivamente. Ha pasado medio siglo y los juegos de ordenador siguen los mismos pasos.

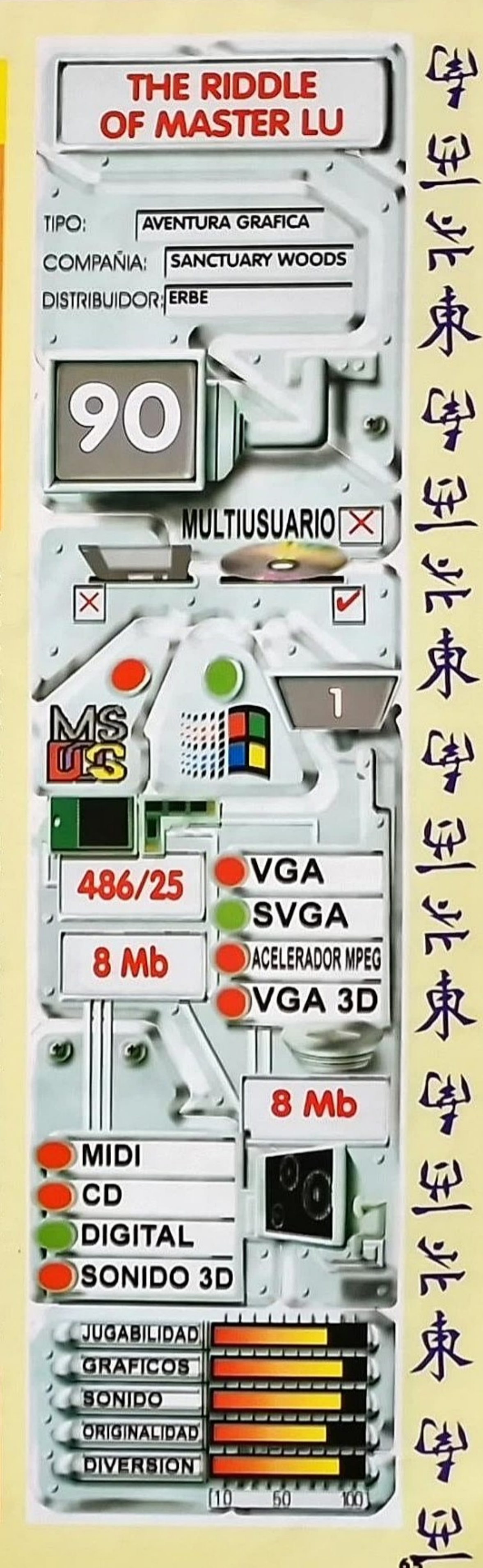












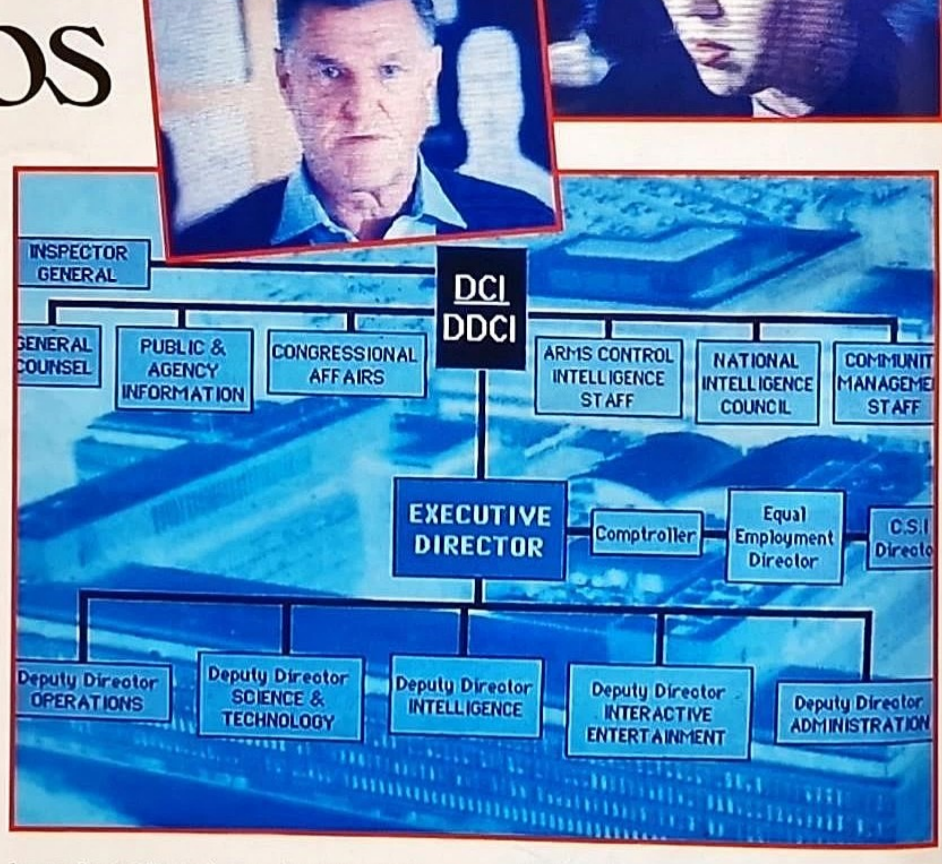




Spy Craft

¿Qué te parecería convertirte en un agente secreto al servicio de la C.I.A. y tener que desenmarañar un intrincado caso de asesinato en el que la víctima ha sido un alto mandatario norteamericano? *Spycraft* te da la oportunidad de realizar todas las actividades que pudiera hacer durante la investigación un miembro de esa organización estatal.

Espías como nosotros



S*pycraft* está presentado como una aventura gráfica, muy original en su estilo, con unos tintes de arcade que le dan el toque de acción necesario.

Comenzamos nuestra andanza como simples aprendices y vamos a tener que demostrar que somos merecedores del rango de agente secreto para así poder encargarnos de un caso de asesinato que puede provocar un conflicto entre naciones.

¿Serás capaz de encontrar al asesino y desenmascararle ante la justicia, haciendo que pague sus actos?

COMIENZAN LAS PRUEBAS

Antes de lanzarte al servicio en activo, tienes que superar una serie de pruebas que demostrarán tus capacidades a la hora de realizar incursiones secretas. Entre ellas se encuentran las de tratar fotos hechas vía satélite, cuya utilidad es descubrir una matrícula, hallar a alguien escondido, etc.



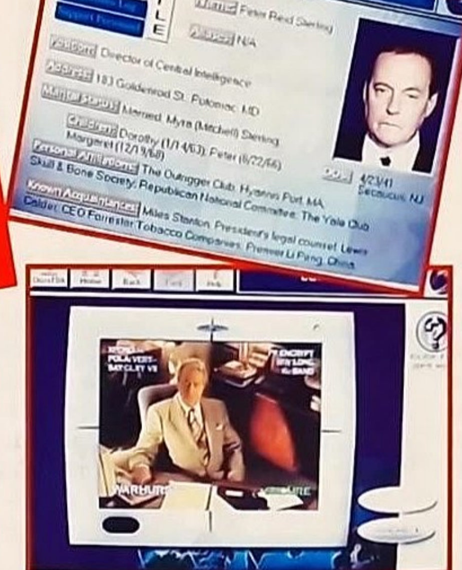
Otra de las pruebas que podremos realizar es la de la construcción de un retrato-robot de alguien sospechoso, teniendo que utilizar el enorme banco de imágenes para conseguir que la imagen sea lo más parecida posible a la realidad.

El siguiente paso será entrenarnos en el aspecto físico y para ello vamos a ser trasladados a un bosque controlado por la organización, donde tendremos que realizar misiones simuladas teniendo para defendernos una pistola preparada que lanza esferas de pintura. En esta ocasión nuestros enemigos serán agentes que, como nosotros, se están entrenando, pero nunca te fíes, ya que te puedes encontrar con que hay algún espía infiltrado.



TECNOLOGIA PARA EL ESPIONAJE

Una de las técnicas más utilizadas a la hora de descubrir matrículas, edificaciones y demás es la de la fotografía vía satélite que posteriormente se pueden tratar por ordenador, realizando ampliaciones, haciendo comparaciones caloríficas y demás triquiñuelas.





Y YA SOMOS AGENTES SECRETOS

Una vez hallamos sido convenientemente entrenados, podremos pasar al servicio activo. Nuestros jefes nos explicarán la situación que se ha producido tras el asesinato de un alto mandatario norteamericano en el transcurso de una conferencia. Con las escasas pruebas que tenemos a nuestro alcance, deberemos avanzar en el caso paulatinamente y dando informes a nuestros superiores cada vez que avancemos en el caso.

Podrás elegir entre dos maneras de investigación. La primera, más directa y a la vez más peligrosa, y que, sin embargo, es la que más datos nos puede aportar, es la de interrogar a los testigos y a los sospechosos en persona. La segunda, mucho más segura es a través de Intelink, la red de información utilizada por todos los organismos de inteligencia estatales. En su enorme base de datos podrás encontrar toda la información que necesites a la hora de buscar algo en concreto.

Y esto es *Spycraft*, una muy original aventura que nos permite actuar de la misma manera que un agente de la C.I.A., de la K.G.B. o de cualquier otro organismo del estilo.

Usando el vídeo en tiempo real como principal base de apoyo gráfica, como viene siendo costumbre desde un tiempo a esta parte, vamos a tener la oportunidad de sentirnos como unos auténticos James Bond.

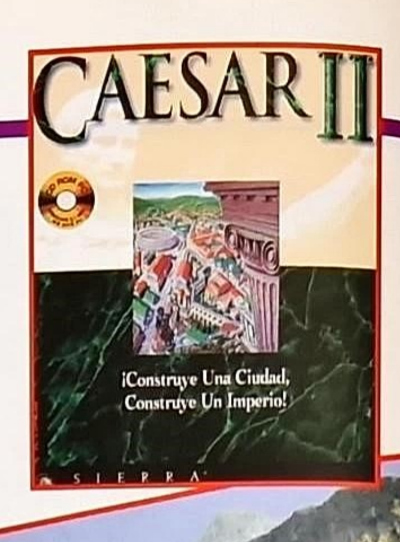
Toda la red de espionaje mundial y los entresijos de la C.I.A. están a tu alcance en este juego tan real como la vida misma. Atrévete a afrontar el reto.

CARLOS F. MATEOS









Caesar II

La compañía Impressions, ahora totalmente integrada en Sierra, fu e la responsable hace ya algunos años de *Caesar*, un original simulador de la civilización romana. Ahora, aprovechando las últimas tecnologías llega su prometedora segunda parte.

La ascensión de un Imperio

Hay tópicos como el de que segundas partes nunca fueron buenas. Esto es bastante aplicable en el mundo del cine, donde quizás sólo la saga de *El Padrino* ha demostrado lo contrario. Pero en los juegos, normalmente, las segundas partes tienen mucho que decir a excepción de la falta de originalidad. *Caesar II* es un buen ejemplo de ello.

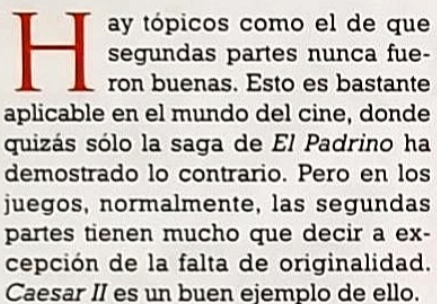
Como ocurría en *Caesar*, nos encontramos en el siglo III a. C. Entonces Roma era una recién nacida república con ansias de conquistar el mundo. En el juego tomas el papel de un recién ascendido gobernador al mando de una ciudad o provincia. El objetivo es llegar a César, aunque para ello tengamos que cargarnos todas las instituciones de la república, el senado lo primero. De todas formas, en el juego aparece la figura del emperador, a diferencia de los verdaderos hechos históricos.

LA CIUDAD Y EL IMPERIO

Cuando empiezas una sesión con *Caesar II*, éste te pregunta qué tipo de modalidad prefieres, si tipo campaña o la gestión de una ciudad. La verdad es que son dos juegos totalmente distintos, pues en campaña, tomas más bien el papel de gobernador y general, ya que tendrás ocasión de emplear tus tropas en la lucha contra los bárbaros y otras naciones que intentan arrebatar la supremacía a Roma.

Pero la opción más cuidada es la de ciudad. Entonces nos encontramos con un *Sim City* a la romana. Como gobernador de la ciudad debes procurar que ésta prospere construyendo todo tipo de servicios e industrias. La educación es un factor muy importante, de hecho, es necesario construir toda clase de escuelas y universidades para que nuestra ciudad llegue a interesar a cualquier emigrante en busca de fortuna.

Por supuesto que la principal tarea será la construcción de casas e industrias para el mantenimiento de la población. Un factor de dificultad consiste en el valor del terreno. Cuanto más cercano esté un terreno a un "fórum" (lugar





LAS MEJORAS DE CAESAR

Como suele ocurrir entre los juegos cuyas segundas partes están bastante alejadas en el tiempo de la primera vesión, la mejora más evidente de Caesar II son los gráficos. Realizados en SVGA tienen una excelente calidad. El diseño de la ciudad, al igual que en el Caesar original, se ha hecho estudiando planos de antiguas ciudades romanas. De esta forma, se pueden explicar los minuciosos detalles de todas las edificaciones que podemos construir.

Las animaciones han sido realizadas con la tecnología Smacker. Son realmente impresionantes. El equipo de programación de Impressions ha demostrado que la estrategia se está convirtiendo en un arte.

LO ESENCIAL PARA AVANZAR

La primera duda que se te plantea para construir tu ciudad es precisamente dónde empezar las obras. Como suele ocurrir en todas las civilizaciones, las poblaciones siempre se establecían cerca de una reserva de agua. Por supuesto, que los ríos son el mejor punto de comienzo. Construye varios depósitos al lado del río y una red de acueductos que los comuniquen. A partir de aquí, ya puedes construir tu foro y las primeras casas para los futuros colonos.





de recreo público) o a cualquier tipo de servicio, mayor será su valor y crecerá el número de habitantes en él. Por último, tenemos que destacar la necesaria presencia de prefecturas y cuarteles para mantener el orden en la ciudad.

RESULTADOS FINALES

El tema de *Caesar II* es tan interesante como el de su primera parte. Lo que pasaba en *Caesar* es que su interfaz no era tan bueno como éste, que ha sido mejorado sustancialmente. Por ejemplo, si pulsamos con el botón derecho del ratón sobre cualquier edificio, éste nos indicará su estado o si necesita alguna mejora. Al hacerlo sobre cualquier ciudadano, éste nos mostrará su opinión de cómo va la ciudad.

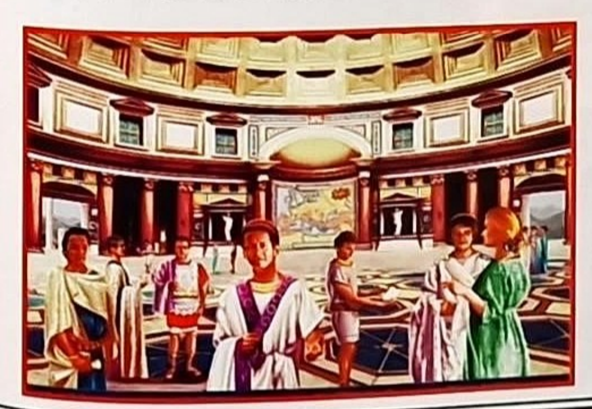
Cosas negativas, pues prácticamente ninguna. La falta de originalidad se le puede perdonar a ser un excelente "remake" de la primera parte. En el sonido falla más *Caesar II*, pues la música se limita a la típica melodía de películas de romanos que tantas veces hemos visto. A nivel gráfico, excelente, basta con echarle un vistazo a las pantallas.

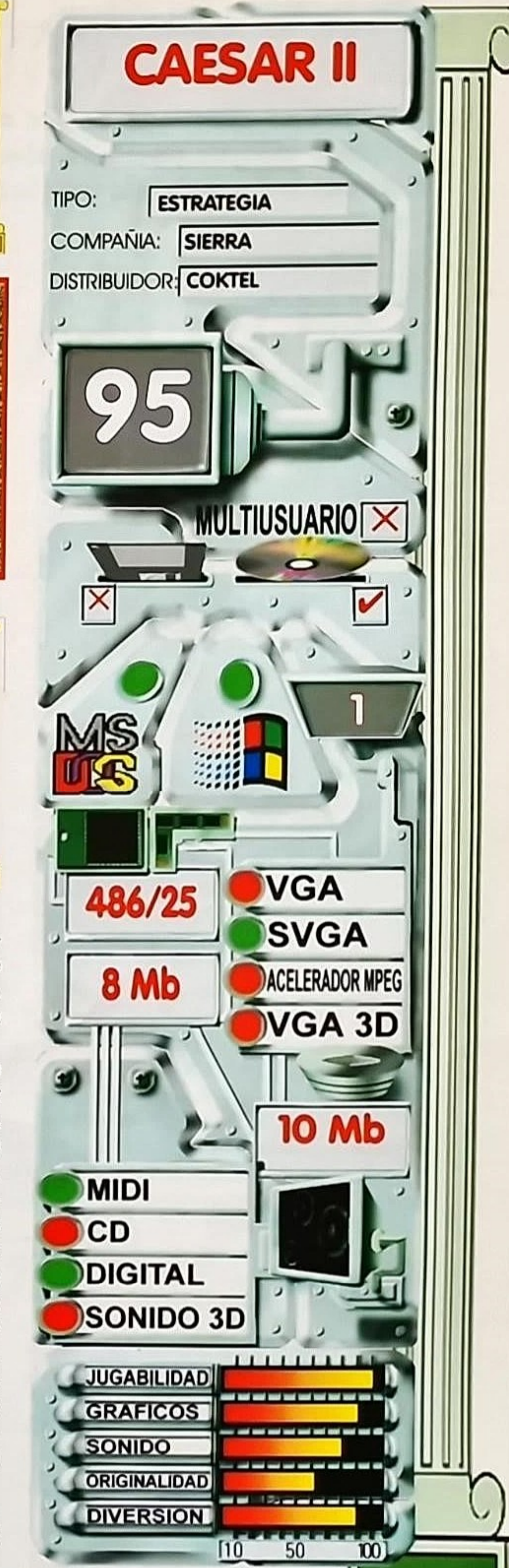
Recuerda que eres el gobernador de la ciudad y también debes luchar por tus intereses. Pero si lo haces de forma egoísta, lo más probable es que tengas constantes revueltas de los ciudadanos. Y si esto llega a oídos de Roma, probablemente acabes con tus huesos en las galeras. O si no eres lo bastante bueno con la gestión del tesoro de la ciudad, el emperador se hartará de concederte créditos y te facilite "el último denario", para que puedas pagar a Caronte al cruzar el Lago de los Muertos. Una curiosa costumbre romana, enterrar a los muertos con una moneda.

ANGEL FCO JIMENEZ

INGENIEROS AL ATAQUE

Para evitar invasiones a tu ciudad, lo normal es que construyas torres y muros de defensas, pero si la rodeas con acueductos, no te atacarán. Un viejo truco de la época del primer Caesar.

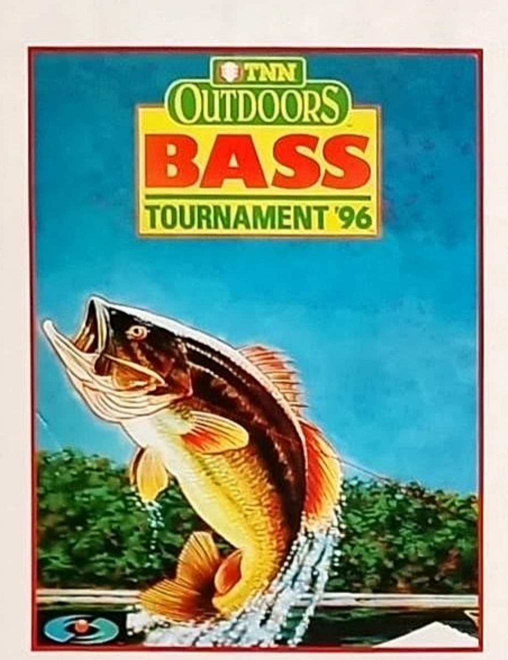




Bass Tournament 96

La pesca es uno de los deportes que más se practican en los medios rurales de nuestro país. Para los que viven en la ciudad y tengan pocas ocasiones de dirigirse al pantano o río de turno, tal vez su ordenador les pueda alegrar las mañanas del fin de semana.

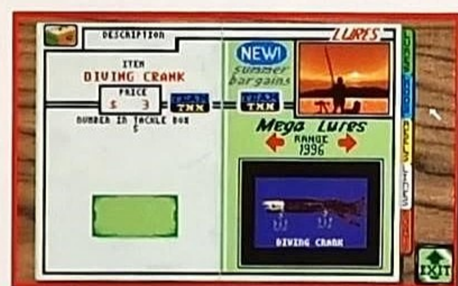
Un día de pesca



Desde luego hemos visto simuladores de todo tipo, pero sinceramente, hasta ahora nunca habíamos visto uno que nos permitiese practicar la pesca en los mejores lagos de Estados Unidos. Ante todo hay que decir que se lleva una excelente nota en originalidad.

No somos pilotos de aviación, pero, más o menos, podemos controlar un Mig-25 en nuestro ordenador. Sin embargo, cuando se trató de pescar algún ejemplar, la verdad es que pasamos bastantes horas inténtandolo, hasta que un minúsculo pez picó en el anzuelo y rápidamente se soltó. No ganamos ningún premio.

Bromas aparte, el juego en sí no es difícil, simplemente es acostumbrarse al ambiente que rodea la pesca. No se trata de soltar el anzuelo en la primera zona del lago sin pensar. Algunas tienen unas condiciones climáticas más bondadosas para que podamos encontrar algunos peces. En otras, simplemente han desaparecido. Pues bien, todos estos factores "reales" han sido recreados cuidadosamente en este simulador, que, como explica el manual, simula las condiciones de vida de un lago y su medio ambiente.

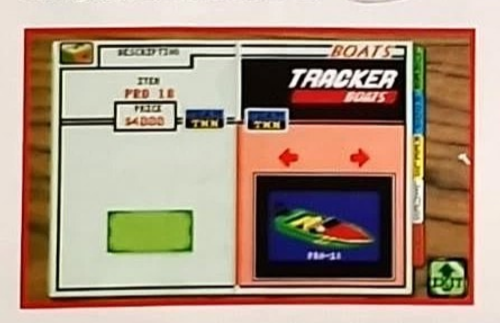


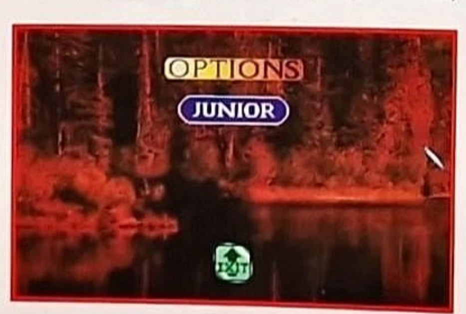
LOS LAGOS OCULTOS

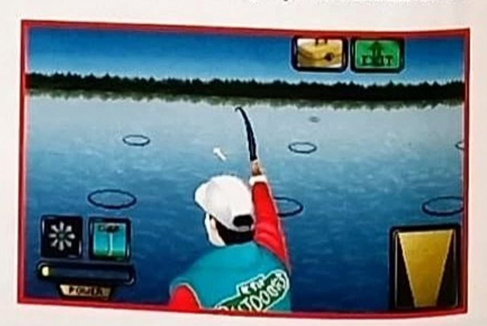
Si superamos el torneo junior, la verdadera prueba empezará para nosotros. De momento, tenemos dos lagos ocultos a los cuales sólo podemos acceder cuando ganemos el junior. Estos lagos no demuestran una mayor dificultad que los demás, pero ocultan algunas sorpresas agradables.

METODOS DE PESCA

Todo ello ha llevado a la creación de un juego bastante complejo técnicamente.









Su manejo, en cambio, es bastante sencillo. El interfaz y los iconos que representan las distintas acciones son claros y tampoco tenemos muchos para elegir. Tal vez, la única dificultad se encuentra al tirar la caña a un punto preciso. Esto se consigue utilizando el botón derecho del ratón para medir el hilo del carrete que soltemos y el botón izquierdo para controlar la dirección. En un primer momento es bastante complicado hasta que cogemos práctica. De todas formas, en uno de los menús tenemos la posibilidad de practicar apuntando a varias dianas que hay en la superficie del lago. El juego nos irá informando de nuestros éxitos y fracasos.

Por lo demás, el juego es bastante intuitivo y rápidamente podemos conocer todos sus secretos. La parte central la constituye una tienda de pesca desde la cual accedemos a todas las modalidades. Desde la pesca por puro placer hasta los campeonatos, que es nuestro verdadero objetivo. Estos campeonatos se dividen en varias categorías. Desde la junior hasta la senior. No es que los peces piquen peor en las más avanzadas, son nuestros rivales los más peligrosos, pues llega un momento en que cada uno parece toda la flota gallega por el número de piezas capturadas.

Gráficamente, el juego es bastante correcto. Incluye vídeos con consejos dados por profesionales sobre las características de cada lago. La banda sonora la conforman temas clásicos del blues y del rock, dando una nota muy americana a un juego simpático y original.

ANGEL FCO. JIMENEZ

UN BUEN EQUIPO

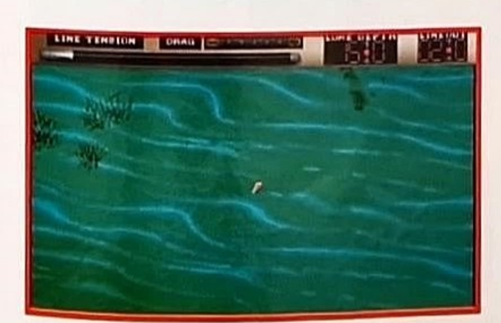
El juego comienza en una tienda de pesca donde podemos aprovisionarnos del equipo necesario para una buena jornada de pesca. Elementos como cañas de pescar, todo tipo de anzuelos e incluso las mejores barcas están a nuestra disposición en la tienda. Todo tiene un precio y podemos comprar el equipo más novedoso si ganamos algunos torneos.

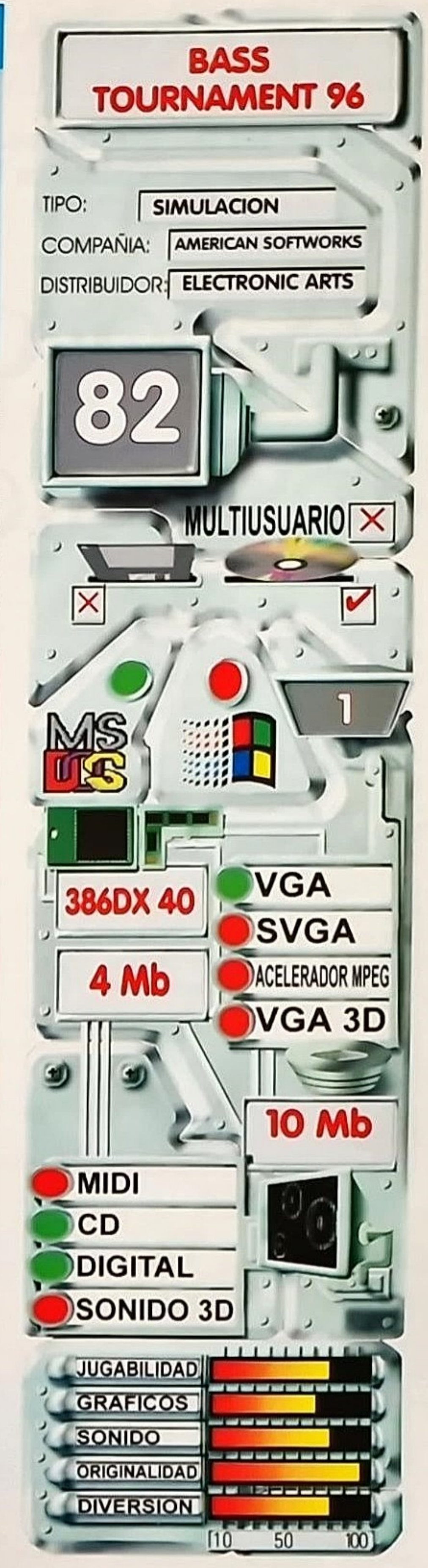
ORIGINALIDAD A TOPE

Aunque en Estados Unidos es bastante normal que se desarrollen todo tipo de simuladores, digamos poco usuales, en España es muy escaso el número de los que llegan a presentarse. Afortunadamente, éste no es el caso de Bass Tournament 96, un juego dirigido especialmente a los aficionados a este deporte.





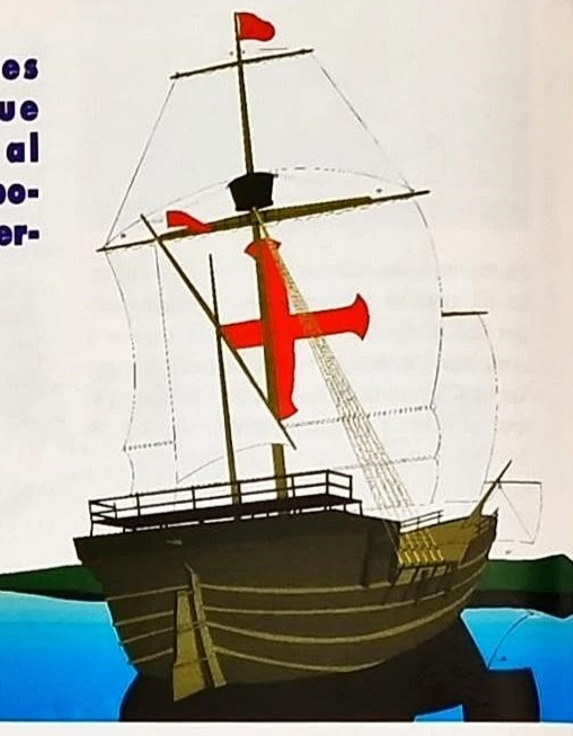




Exploration

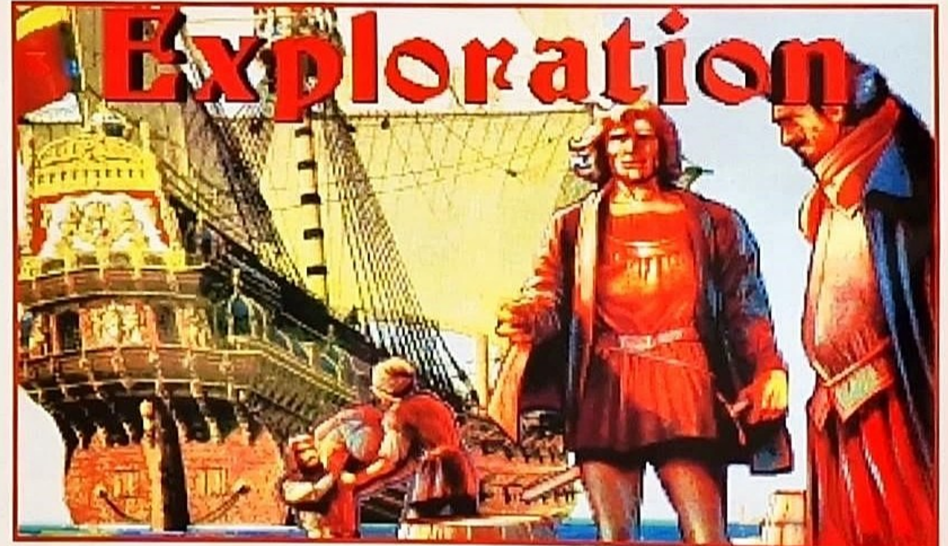
Exploration es un juego que nos lleva al tiempo de los conquistadores. Cuando España y otras potencias europeas dominaban los mares a base de comercio y guerras.

A bordo de los galeones



De cuando en cuando se presentan juegos que tienen como principal objetivo mejorar viejas ideas o hacerlas más jugables. A veces tienen éxito, otras no y algunas veces se quedan en la mitad. Este es el caso de *Exploration*, un juego que nos recuerda bastante a un clásico de Sid Meier, *Colonization*.

La idea de ambos juegos es prácticamente la misma: colonizar las ricas tierras de nuevo mundo. La época de *Exploration* ocurre entre el descubrimiento de América y la Revolución Francesa, prácticamente tres siglos de aventura.











TUTORIAL DE NAVEGACION

Exploration ofrece menos posibilidades que el resto de sus hermanos de categoría, pero en cambio es muy fiel a los verdaderos hechos históricos (no podemos comerciar con los incas, sino exterminarlos) y su verdadera baza consiste en su facilidad de manejo. Las opciones son claras y suficientes para manejar totalmente nuestra flota y los recursos de las colonias. Lo que más nos ha gustado del juego es su control económico de nuestros bienes, es decir, para ganar en *Exploration* no hay que ser un militar, la opción de combate es muy pobre, sino un buen gestor, entonces el juego se vuelve muy interesante en la administración de minerales y otras riquezas.

El manual es bastante bueno e insiste en las explicaciones sobre los lados más duros de entender del juego o cómo no perderse en las primeras partidas. Ofrece una partida paso a paso para que no nos perdamos. También merece la pena destacar una serie de "campañas" o partidas en las que empezaremos con un buen número de colonias y con muchos problemas, como puede ser la excomunión por parte de la iglesia, entonces perderíamos a muchos de nuestros trabajadores, o la invasión de nuestras colonias por parte de otros países.







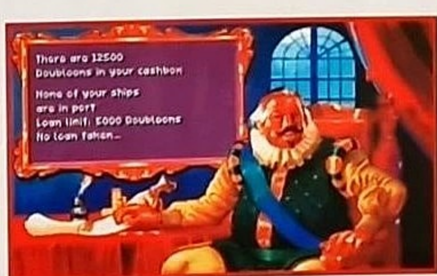


CINCO GRANDES NACIONES

Y entre ellas, España. Pero, por una vez en un juego de origen anglosajón, se han olvidado de viejos prejuicios y nuestro país tiene una cierta ventaja sobre los demás. Todo ello se debe a que Exploration permanece bastante fiel a la historia, y como su acción se centra sobre todo en el siglo XVI, nuestro Siglo de Oro, elegir la flota española es una excelente opción para conseguir la victoria.

LOS PUERTOS

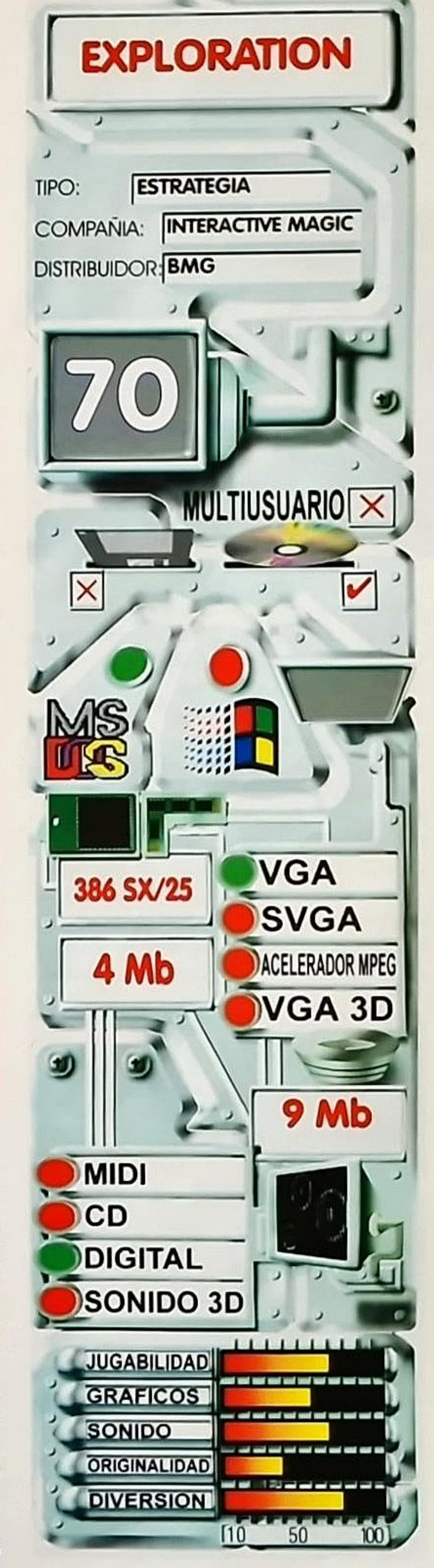
Se trata de uno de los puntos más importantes del juego. En ellos podrás comprar y reparar, o, incluso, vender barcos. El suministro de mercancías y víveres se realiza en las tiendas de los puertos y, por último, el reclutamiento de marineros y soldados lo podrás hacer en las numerosas tabernas. Los puertos más importantes son, por supuesto, los de tu país original (Sevilla o Lisboa), pero cuando empieces a colonizar nuevas tierras, tendrás también que pensar en constuir nuevos puertos que sirvan de apoyo a las rutas comerciales. Algunos tendrán incluso más tráfico comercial que los europeos.



Gráficamente, el juego cumple con un aprobado. Sólo destacar la introducción y algunas escenas estáticas realizadas al estilo del cómic de aventuras de los años 70, con dibujos realistas y colores muy vivos. Por lo demás, la presentación de los escenarios deja algo que desear, ya que se podía haber realizado con más detalles.

Exploration también incluye una base de datos sobre los buques de aquella época. Un pequeño detalle que siempre es de agradecer. La cultura nunca está de más.

ANGEL FCO. JIMENEZ

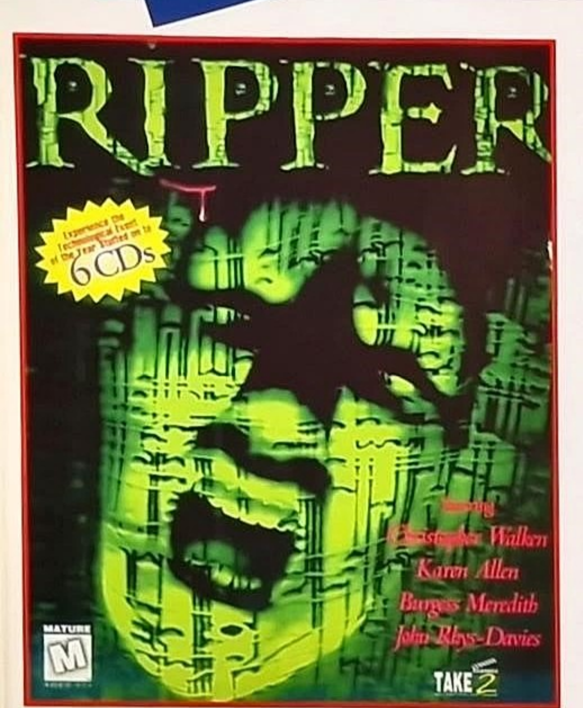












Ripper

Jack el Destripador fue la pesadilla de la policía de Londres a finales del siglo pasado. Estamos en 2046 y alguien en Nueva York está actuando de la misma forma que el famoso asesino. Un misterio que ocupa seis discos repletos de acción, vídeos y sangre.

Asesino del pasado

Parece mentira, pero un mito como Jack el Destripador sigue matando en el siglo XXI. No sabemos si será inmortal (últimamente con esto de la hibernación te puedes creer cualquier cosa), pero lo que la policía sospecha es que el asesino puede ser cualquiera de los aficionados a las redes informáticas que por entonces se han convertido en la principal fuente de diversión del planeta.

Tomando el papel de un policía, el ambiente de *Ripper* se aleja bastante de la ciencia ficción. A excepción de aparatos ultramodernos, la primera sensación que tienes tras jugar unas partidas es la de que la sangre se te hiela. *Ripper* ha sido diseñado como una pura película de terror donde nadie se corta de enseñarte víctimas descuartizadas o litros de sangre por las paredes. Y nada de imágenes infográficas. Actores del prestigio de Christopher Walken, Karen Allen o John Rhys-Davies, todos grandes estrellas de Hollywood, han participado en el rodaje de las escenas. No obstante, el juego ha costado la friolera de 3 millones de dólares, uno de los presupuestos más altos de un juego de ordenador.

UN INTERFAZ MUY ORIGINAL

Sin duda, el interfaz es el elemento más importante de cara a la jugabilidad de una aventura gráfica. En este caso, se ha dotado de animaciones a los distintos iconos que representan las acciones. Con sólo pasear el cursor por la pantalla, éste tomará varias formas diferentes según sea la acción que pueda hacer el objeto. Asimismo, podemos tener acceso a un completo menú de configuración donde podemos decidir la dificultad de los combates y de los puzzles que nos encontremos. Pero lo mejor de todo son las animaciones de los cursores, originales y muy bien hechas.





MUNDO OSCURO

Tan elevado coste se explica si nos fijamos en los elevados cachés de los protagonistas, así como el propio trabajo que ha costado hacer el juego. Llenar 6 CD-ROM puede convertirse en una tarea ardua. La explicación más lógica consiste en rodar muchas escenas de vídeo y llenar espacio. Aunque esto puede considerarse una crítica en algunos juegos repletos de gráficos asombrosos, pero con nula jugabilidad, esto no es aplicable en *Ripper*. La historia que presenta el juego justifica tal cantidad de información. Pero no nos engañemos, *Ripper* es un competidor directo de los grandes megajuegos que se nos avecinan, de los cuales *Phantamasgoria* y *Gabriel Knight II* son sólo algunos ejemplos.

Su mayor crítica es su poca originalidad, al presentarnos un mundo repleto de te-



AMBIENTE DE TERROR EN EL SIGLO XXI

Toda la acción ocurre en el año 2046, en una Nueva York no tan tecnificada como cabría pensar. De hecho, la gente lleva una existencia muy parecida a la nuestra. Las casas son bastante parecidas a las de ahora, a excepción de los grandes equipos informáticos que controlan cualquier aspecto de la vida cotidiana. Viajar por las redes del futuro será uno de los aspectos más divertidos de jugar con Ripper, pero lo que más impresiona del programa son sus excelentes escenas de terror con abundantes litros de sangre y sustos a mansalva. No apto para cardíacos.



rror y un desarrollo entre la aventura gráfica y los juegos de puzzles. La combinación es buena, pero de veras que se echa en falta una mayor originalidad.

Por otra parte, la ambientación conseguida es perfecta. Decorados suntuosos y personajes excelentemente interpretados por un buen número de actores hacen de la aventura algo totalmente distinto. Técnicamente el vídeo a pantalla completa funciona de forma aceptable en cualquier 486 DX2 con tarjeta SVGA VESA. Así como el sonido, muy bueno y con canciones de un grupo bastante conocido en la escena "indie" americana: Blue Oyster Cult.

Ripper tiene lo suficiente como para atraer al aficionado al género de terror. Sus imágenes son lo suficientemente explícitas como para saber lo que nos espera a lo largo de 6 CD. Misterio, terror y alta tecnología son los componentes de este *Ripper*. Sin duda, la mejor obra de Take 2.

ANGEL FCO. JIMENEZ

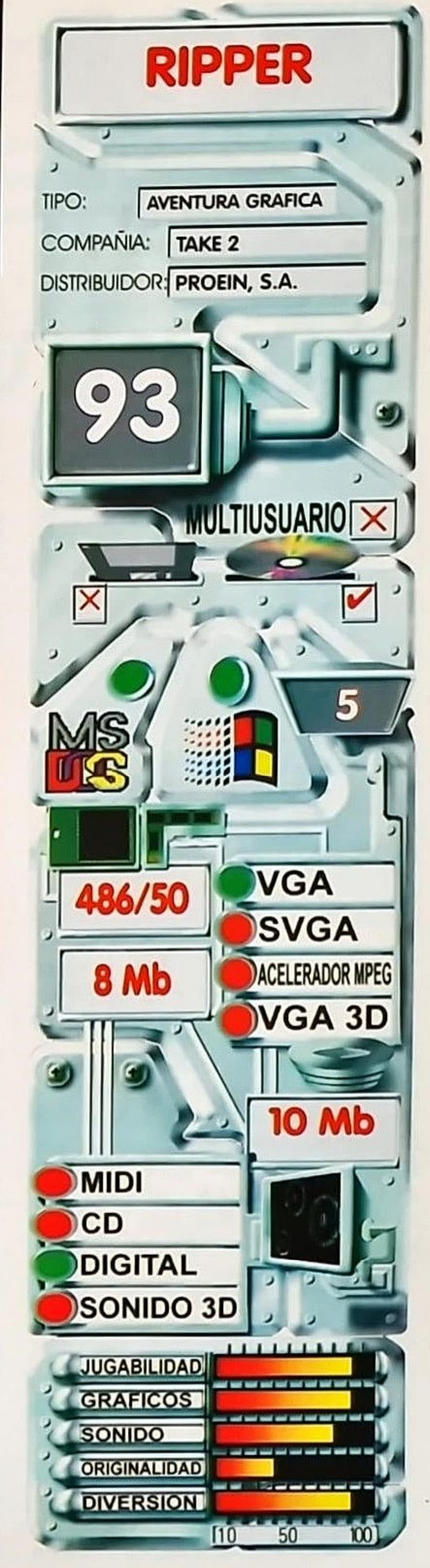






LA HERENCIA DE HELL

Take 2 son los responsables de una de las primeras experiencias informáticas donde se mezclaba a partes iguales el terror, la película interactiva y grandes actores de Hollywood: Hell es una de las aventuras más extrañas que hemos visto. Protagonizada por Dennis Hopper, un actor famoso por sus excesos de todo tipo, no es de extrañar que su principal escenario fuese un lugar tan parecido como al infierno que le da título. Pues bien, la filosofía de Ripper le debe mucho a Hell, pero se ha cambiado los personajes renderizados por actores reales. Ya no se trata de unas breves escenas de vídeo como pasaba en Hell, ahora tenemos toda una película ante nosotros.









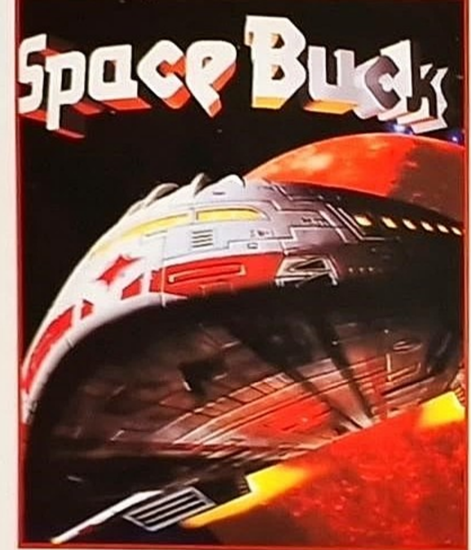


Space Bucks

Un nuevo simulador espacial, pero esta vez es de tipo financiero. Más que pilotar naves, en *Space Bucks* tenemos que preocuparnos de su carga y de nuestros clientes insatisfechos. Todo por el progreso humano en la galaxia.



Es duro prosperar en el espacio







Nuestra historia comienza en 2050. En aquel año, la Humanidad conoció a la primera raza de otro planeta. Se llamaban a sí mismos Tesarian y fueron los padrinos de los humanos en el sistema estelar de comercio. Este era comandado por los Mandorian, los seres más viejos e inteligentes del Universo y los únicos que conocían el secreto del viaje más rápido que la luz. También eran los únicos que los fabricaban. Pero en 2208, los Mandorian desaparecieron misteriosamente, llevándose consigo tan preciado secreto. Ante la desesperación de todas las colonias estelares que jamás se podrían comunicar entre sí de nuevo, las distintas especies de nuestro sector de la galaxia se pusieron a investigar en los viejos cruceros estelares.

Tras mucho tiempo, dieron con el secreto y ahora nadie ya dependía de los Mandorian para viajar más rápido que la luz. Fue la época del florecimiento del comercio estelar. Este es nuestro punto de inicio.

COMERCIO ESPACIAL

Space Bucks es una actualización de un juego bastante antiguo con muy poca repercursión en nuestro país. Pero hay que decir que se ha conseguido a medias, pues, si bien a nivel gráfico ha sufrido fuertes reformas, el nuevo *Space Bucks* falla en jugabilidad. En primer lugar, porque carece de un apropiado tutorial o una ayuda de calidad, imprescindible en este tipo de juegos de estrategia. Por otro lado, se ha cuidado mucho la apariencia del interfaz, pero es poco intuitivo para el usuaario que nunca haya probado algo de este tipo.

Pero no todo son críticas, *Space Bucks* ofrece una buena historia y un buen escenario para crear nuestras rutas estelares de comercio. Está muy indicado para los más aficionados al género, ya que recrea muchos aspectos de lo que puede ser una enorme com-

LAS OTRAS COMPAÑIAS

Aunque en un principio puedan parecer leales competidoras, con el tiempo se pueden convertir en todo un peligro para nuestros intereses. Incluso algunas apoyan a los numerosos piratas espaciales que saquean las flotas de naves comerciales. Para evitar estos robos lo mejor es proveer a nuestras naves de sofisticados sistemas armamentísticos y de defensa. En el terreno económico debemos dar los mejores servicios y precios a nuestros futuros clientes.







LOS MEDIOS DE COMUNICACION

Durante el transcurso del juego aparecerán unas secuencias en vídeo de una cadena de televisión espacial. Su interés radica en la información que suministra sobre las demás compañías y sus progresos comerciales con las otras especies que pueblan la galaxia.



DISEÑO E INGENIERIA

Es uno de los apartados más curiosos del juego: el diseño de nuestras naves. En caso de duda, podemos elegir los modelos propuestos por el ordenador y, cuando tegamos una buena reserva de fondos, dedicarnos a crear prototipos. No sea que no funcionen y arruinemos nuestra carrera. En serio, la utilidad dedicada al mantenimiento y construcción de las naves es de lo mejorcito de Space Bucks.

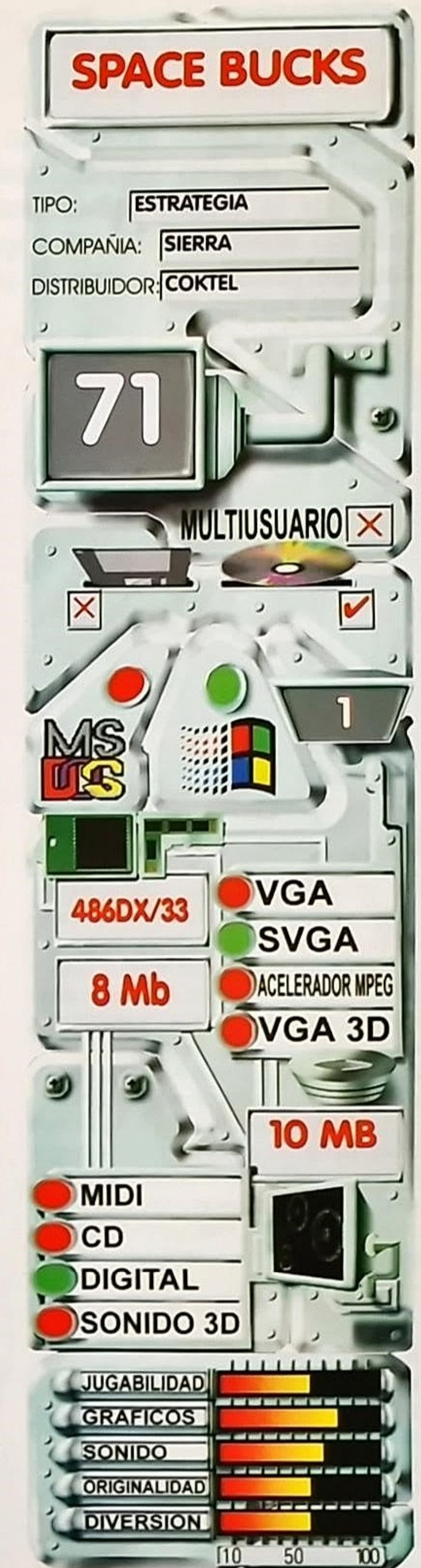
pañía comercial del futuro. En pocas palabras, nuestro principal objetivo es conseguir derechos de aterrizaje y comercio en los principales planetas de cada sistema. Al hacernos con estos derechos, debemos preocuparnos también de la industria y del ocio de los habitantes del planeta, pues, en caso contrario, perderíamos los derechos. Además, es una forma de conseguir clientes de otros sistemas que deseen nuestros productos.



No todo es estrategia comercial. No existen escenas arcade, pero debemos preparar nuestras naves para defenderse de los numerosos piratas que merodean en las principales rutas de comercio. En este caso, la presentación de la nave y sus distintas opciones si están muy bien conseguidas.

Space Bucks pertenece al género duro de la estrategia. Necesitaría un mejor interfaz y un sistema de juego más claro. No se trata todo de conseguir los mejores gráficos ni las escenas más espectaculares.

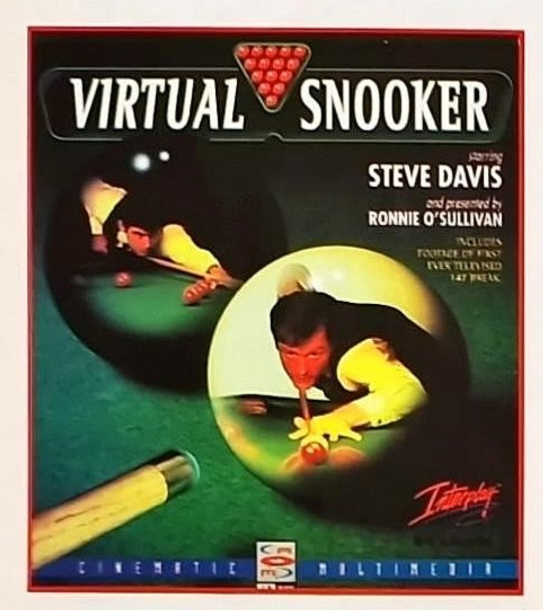
ANGEL FCO. JIMENEZ



Virtual Snooker

El billar siempre ha sido un deporte que ha llamado la atención de las masas, tanto de aquellos aficionados que por lo menos saben como se coje un taco, hasta de los que creen que lo único que hay que hacer es golpear con un palo unas bolas de pasta o marfil para meterlas por unos agujeros.





Tan real como la vida misma

Y es que la belleza plástica que tiene este deporte en manos de un maestro es equiparable a la de cualquier otra práctica en la que la belleza de formas es lo principal. Parece increíble como con un taco y unas cuantas bolas encima de un tapete se puedan realizar esas maravillas, pareciendo a veces que están vivas y que se mueven a su antojo.

El Snooker, también conocido como billar inglés, es otra variante del juego, junto con el de carambolas o el americano y, por supuesto, tiene unas reglas propias que habrá que aprenderse si se quiere sacar todo el jugo a este título.

PERSPECTIVAS INFINITAS

A fin de hacernos creer que de verdad nos encontramos en una sala con una mesa de billar y que estamos jugando, vamos a poder movernos en todas direcciones y ángulos, pudiendo estar desde encima de la mesa, obteniendo una vista cenital, hasta debajo de la mesa, cosa que no pasa de ser curiosa ya que es totalmente antipráctica.

Virtual Snooker puede ser considerado como la segunda parte de una serie, ya que hace algún tiempo apareció, con gran aceptación por parte de la crítica y de todos los aficionados a los juegos de ordenador, *Virtual Pool*, que se encargaba del billar americano en todas sus modalidades, es decir, con ocho bolas, con diez, etc.

Tal vez sea más difícil que este *Virtual Snooker* goce del mismo éxito y no es por culpa del juego, ya que reúne todos los requisitos que debe tener un buen producto, sino por el deporte de que trata, muy poco seguido por el público español.









VIDEOS DE INSTRUCCIONES

Esta es una de las partes más importantes de Virtual Snooker, ya que te ayudarán a aprender todos los secretos de un deporte tan completo como es el billar inglés. Paso a paso y de la mano de unos expertos en la materia como son Steve Davis, seis veces campeón del mundo y segundo en la actualidad, y Ronnie O'Sullivan, campeón del mundo a los diecisiete años y actualmente tercero en el ranking, vamos a ir aprendiendo todas las técnicas necesarias para convertirnos en unos verdaderos expertos del Snooker.









MAS COMPATIBLE QUE NUNCA

Otro aspecto que se ha cuidado en comparación a *Virtual Pool* es la compatibilidad tanto con las tarjetas gráficas, como con las de sonido, solucionando así todos los problemas de este tipo que pudieran surgir.

Los vídeos son sin duda una de las partes más importantes del juego, ya que no sólo le dan un toque de distinción al título, sino que también tienen una utilidad enorme ya que te enseñarán tanto las técnicas básicas como los golpes especiales.

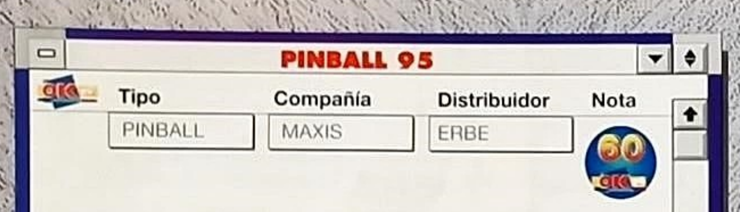
De una cosa estamos seguros. El día que consigas dominar a la perfección este *Virtual Snooker* serás un auténtico virtuoso del taco y es que en este aspecto, no hay nada que se parezca más a la realidad.

CARLOS F. MATEOS









PINBALL 95

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
PINBALL	MAXIS	ERBE	60

Un nuevo juego de pinball para llenar de diversión las tardes de ocio. Diseñado exclusivamente para Windows 95, ofrece tres escenarios donde cabe la magia y las guerras espaciales. Unos temas ya demasiado vistos en este tipo de juegos.
Pinball 95 es bastante sencillo de manejar, dado que cuenta con un cómodo interfaz para la selección de teclas y otros aspectos del juego. Sus gráficos son bastante normalitos; en cambio, cuenta con buenos efectos sonoros para dar un mayor ambiente.

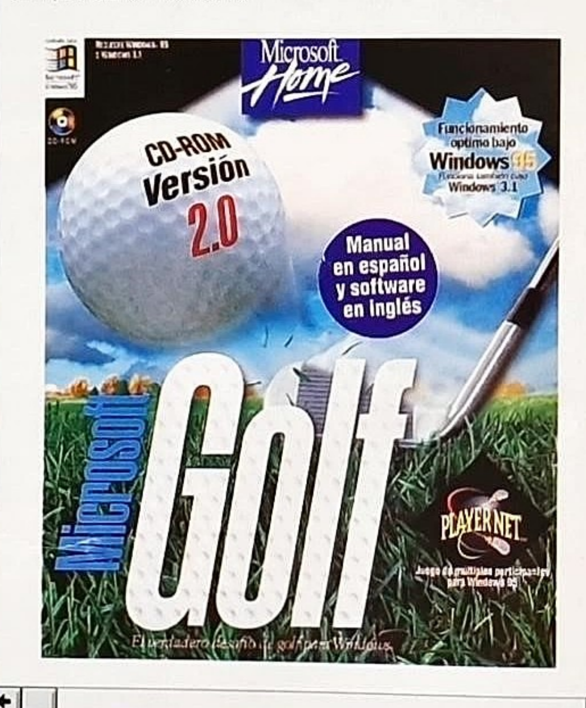


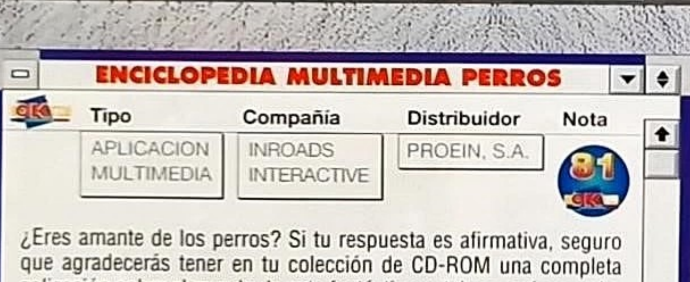


MICROSOFT GOLF

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
GOLF	MICROSOFT	MICROSOFT	80

Imagina un ordenador y un ejecutivo estresado para que cualquier programador pueda diseñar un juego, y seguro que consigues un simulador de golf. Desde los primeros tiempos del PC este tipo de juegos se han hecho cada vez más populares y han ido progresando según avanza la tecnología; de hecho es normal que soliciten unos requerimientos muy elevados.
Microsoft ha aportado su granito de arena con su Microsoft Golf que ya conoce la versión 2.0. Técnicamente no es de los mejores, pero su facilidad de uso, y la experiencia de Microsoft en la elaboración de interfaces agradables al usuario hacen de él uno de los mejores para entrar en el apasionante mundo del golf. Por si fuera poco, también es posible jugar en red para simular verdaderos campeonatos en la oficina.

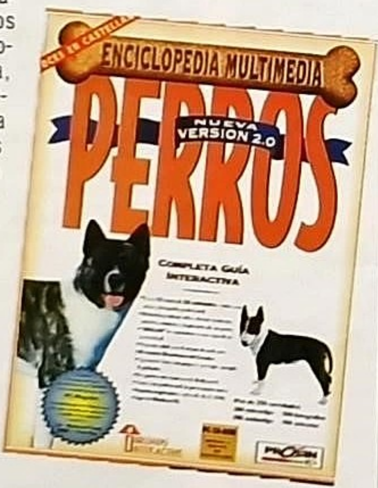


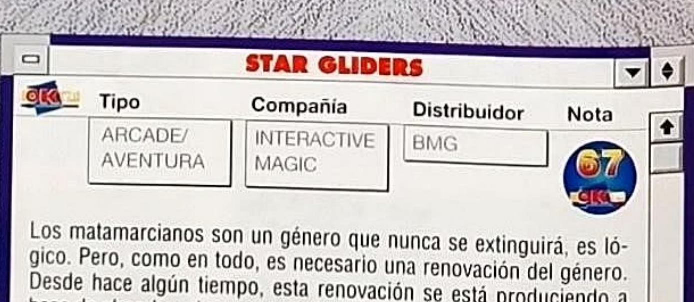


ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA PERROS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
APLICACION MULTIMEDIA	INROADS INTERACTIVE	PROEIN, S.A.	81

¿Eres amante de los perros? Si tu respuesta es afirmativa, seguro que agradecerás tener en tu colección de CD-ROM una completa aplicación sobre el mundo de este fantástico y, tal vez, más popular animal del mundo.
Contamos con la colaboración de los más famosos perros animados de la productora Hanna Barbera, que nos ayudarán a navegar sobre una completa base de datos sobre los perros. Por supuesto que no podía faltar la larga lista de fotos de todo tipo, en especial las dedicadas a los cachorros que son siempre las más enternecedoras. También tiene detalles más científicos como un mapa de distribución y origen de las distintas razas, así como ayudas para que tu mascota se sienta más feliz y sana.





STAR GLIDERS

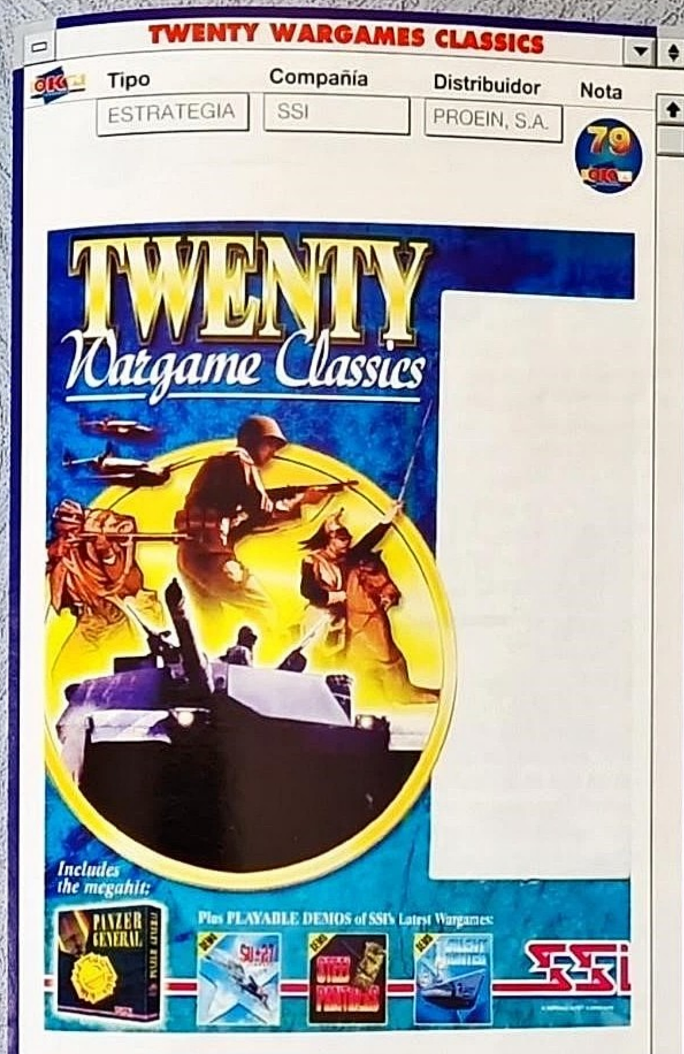
Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE/ AVENTURA	INTERACTIVE MAGIC	BMG	67

Los matamarcianos son un género que nunca se extinguirá, es lógico. Pero, como en todo, es necesario una renovación del género. Desde hace algún tiempo, esta renovación se está produciendo a base de absorber elementos de otros juegos, como puede ser la videoaventura.
Este es el caso de Star Gliders, un juego con una buena factura gráfica, aunque un poco lento en su desarrollo y ejecución, a pesar de tener unos controles bastante facilones de aprender y utilizar. La historia es la de siempre: evitar invasión extraterrestre que intenta conquistar la Tierra en un lejano futuro. Todo se soluciona con una potente nave, gráficos en SVGA y mucha acción.

TWENTY WARGAMES CLASSICS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESTRATEGIA	SSI	PROEIN, S.A.	79





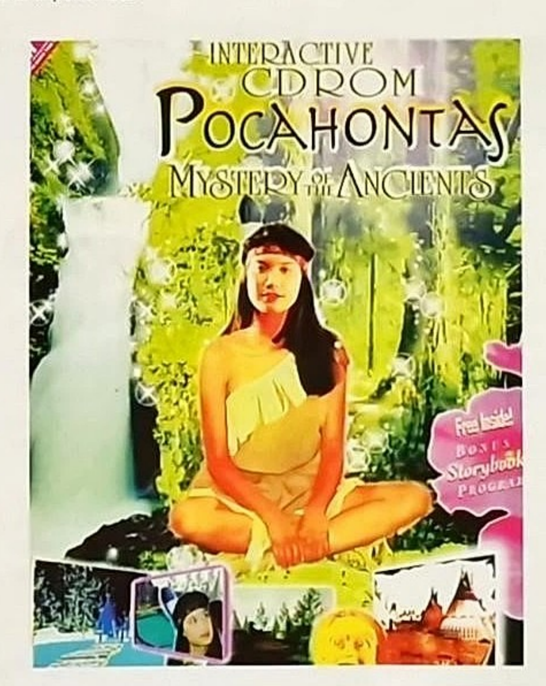
Las recopilaciones son uno de los productos que poco a poco están llegando a nuestro mercado. En Estados Unidos se venden tanto o más que los juegos individuales, pero en nuestro país son poco conocidas. La distribuidora Proein, S.A. es pionera en este campo y esta vez nos presenta una fantástica recopilación de lo mejor de los wargames.
Contando como principal atracción a Panzer General, un clásico entre los clásicos, esta recopilación cuenta con títulos que nunca han sido distribuidos en nuestro país, pero de una gran calidad como puede ser Sword of Aragon, Warlords o Conquest of Japan... así hasta 20 juegos, que, en general, tienen una gran calidad. También hay que decir que siempre te pueden meter alguno que haga de "patito feo", pero se olvida enseguida cuando te pones a jugar con los demás títulos.
La recopilación se complementa con un manual de instrucciones que, como es habitual en los paquetes, se ha descuidado, pues deberían, en general, ser más completos, con una descripción de los juegos y el interfaz de funcionamiento de los mismos. También se ha incluido la lista de palabras claves que debemos teclear cuando nos pidan la protección, pues el origen de estos juegos es en discos y no en CD-ROM, pues la mayoría tiene unos tres años, cuando el CD-ROM no era todavía lo habitual.
En fin, una buena oportunidad para tener buenos juegos, aunque algunos destaquen más que otros, y, sobre todo, una oportunidad de oro para los aficionados a la estrategia de conseguir aquellos productos que se le escaparon de las manos hace tiempo.

POCAHONTAS, MISTERY OF THE ANCIENTS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA	HOLLYWOOD INTERACTIVE DIGITAL ENTERTAIN-MENT	SYSTEM 4	80



Coincidiendo con el enorme éxito de las películas, aparecen tanto en formato de libros como de videojuegos, numerosos productos con el nombre de la famosa y guapísima india.
En este caso se trata de una aventura interactiva que deja a un lado los dibujos animados para presentarnos a toda una tribu de actores digitalizados que nos plantearán enigmas y que, en definitiva, nos dan a conocer como es su mundo a través de esta aventura. Debes explorar numerosos escenarios de América del Norte, ya que encarnarás a diversos personajes de la cultura india. En el caso de guerrero, puedes practicar con armas como el arco o la hacha. Toda una experiencia.



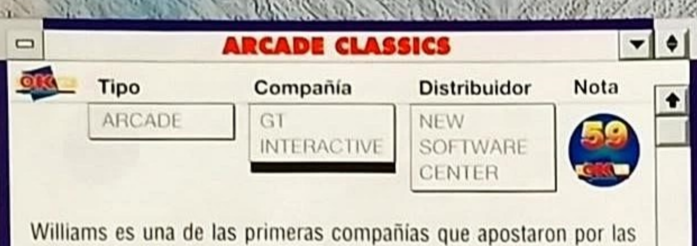
ESCALATION

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESTRATEGIA	GAMETEK	PROEIN	76



Escalation es un juego dedicado por completo a la estrategia militar, pero no a las batallas que han marcado la historia. Su ambiente es nuestro mundo, así que contamos con las mejores armas de todos los calibres y potencias disponibles por el momento. Promete mucha guerra este juego.
Contamos con un interfaz bastante potente y manejable que nos ayudará en las situaciones más complicadas y momentos más difíciles. El conjunto se complementa con la inclusión de numerosos vídeos por parte de cualificados profesionales con sus consejos y tácticas preferidas. En fin, un título más de la numerosa horda de juegos de estrategia que tenemos a nuestro alcance.

ARCADE CLASSICS

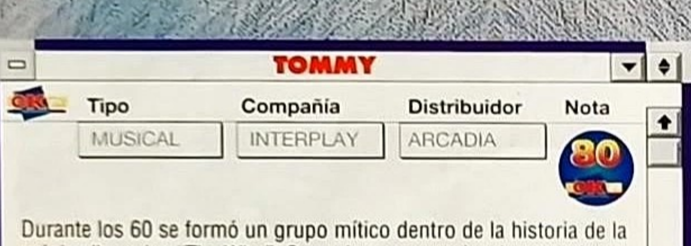


Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	GT INTERACTIVE	NEW SOFTWARE CENTER	59

Williams es una de las primeras compañías que apostaron por las recreativas a finales de los 70. De su manos surgieron títulos míticos como las dos partes de Defender, que causaron miles y miles de adictos a las recreativas de los bares y salas de juego, que al fin y al cabo es el origen de los videojuegos.

Como otras compañías clásicas, han revitalizado su viejo stock para incluirlo en un CD a modo de homenaje de aquellos juegos. La idea es buena y sería totalmente redonda si la calidad de los juegos hubiera sido un poco más alta. No esperes unos gráficos de los de ahora, cada juego tiene su época de referencia, pero es que aparte de Defender, los demás son bastante regulares, aunque sin llegar a la mediocridad. Una recopilación para nostálgicos de pura cepa.

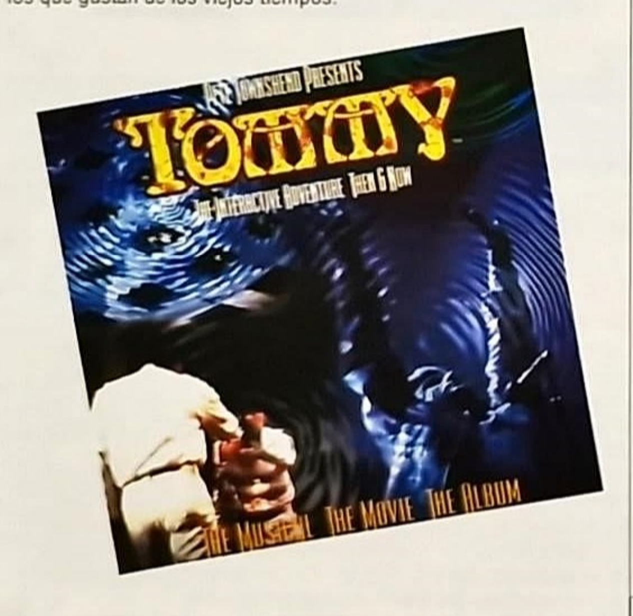
TOMMY



Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
MUSICAL	INTERPLAY	ARCADIA	80

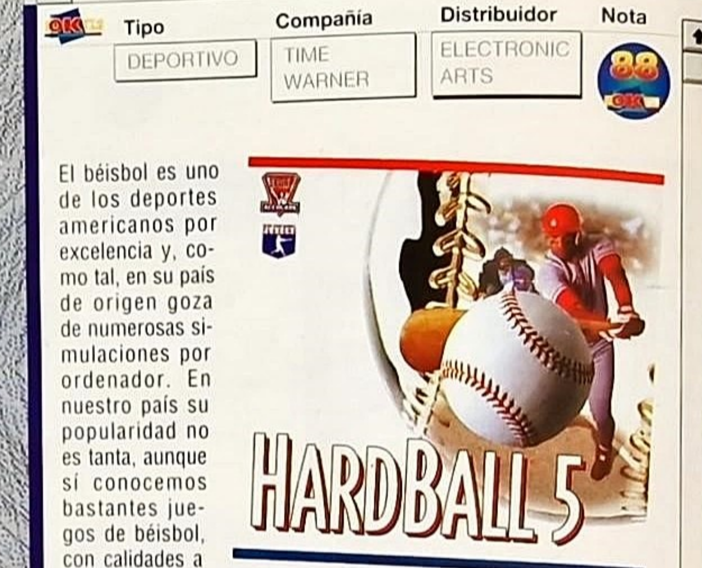
Durante los 60 se formó un grupo mítico dentro de la historia de la música llamados "The Who". Sus primeras experiencias con el movimiento "mod" no les convirtieron en famosos, hasta que llegó el día que en una de sus actuaciones se dedicaban a romper las guitarras. La leyenda había nacido, porque no sólo el escándalo vivía con ellos: al igual que otros grupos con malos modos como The Doors, creaban excelentes canciones.

Uno de sus mejores trabajos fue Tommy, una ópera-rock a la que posteriormente se transformó en película de culto en los 70. Ahora, en la época de la multimedia, Tommy se ha convertido en una de las mejores aplicaciones de música rock. Desde la historia del grupo, pasando por la propia música de la obra, hasta escenas de la película, todo ha sido incluido en un CD-ROM imprescindible para los que gustan de los viejos tiempos.



HARDBALL 5

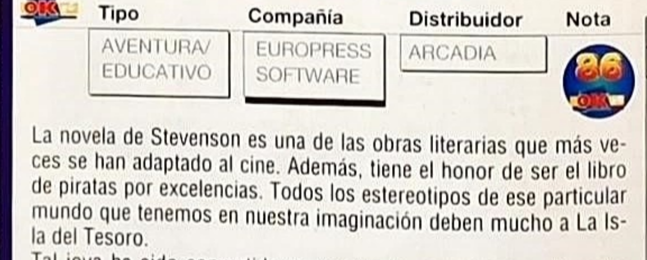
Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	TIME WARNER	ELECTRONIC ARTS	88



El béisbol es uno de los deportes americanos por excelencia y, como tal, en su país de origen goza de numerosas simulaciones por ordenador. En nuestro país su popularidad no es tanta, aunque sí conocemos bastantes juegos de béisbol, con calidades a veces buenas y otras, bastante dudosas.

Este no es el caso de Hardball 5, la última versión de una de las mejores series dedicadas a este deporte. Gráficos en muy alta resolución, el empleo de vídeos y una banda sonora excelente le convierten en uno de los títulos pertenecientes a la gama alta de estos productos. Otra cosa es su manejo, complicado hasta que nos familiaricemos con los controles para manejar el bate. Pero todo se soluciona con un poco de práctica. Lo demás lo pone Hardball 5.

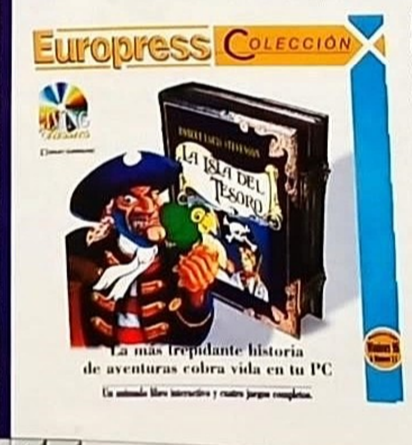
LA ISLA DEL TESORO

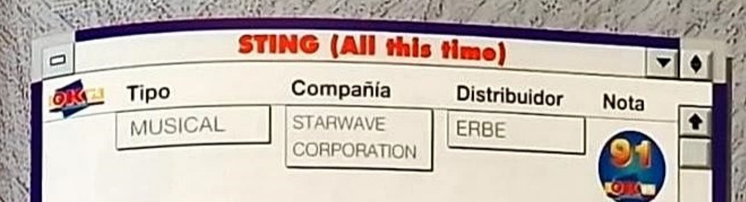


Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA/ EDUCATIVO	EUROPRESS SOFTWARE	ARCADIA	86

La novela de Stevenson es una de las obras literarias que más veces se han adaptado al cine. Además, tiene el honor de ser el libro de piratas por excelencias. Todos los estereotipos de ese particular mundo que tenemos en nuestra imaginación deben mucho a La Isla del Tesoro.

Tal joya ha sido convertida en un cuento para niños en formato multimedia. Con voces y textos traducidos totalmente al castellano por parte de Arcadia. De esta forma, se convierte en una de las aplicaciones más recomendables para que los niños conozcan la obra de Stevenson, ya que aparte del propio relato en sí, a lo largo del mismo, y como suele ser habitual en los educativos, nos encontraremos con algunos juegos que amenizan la lectura. Su manejo es tan fácil como pasar el cursor del ratón por la pantalla y descubrir algunas sorpresas que se encuentran escondidas.





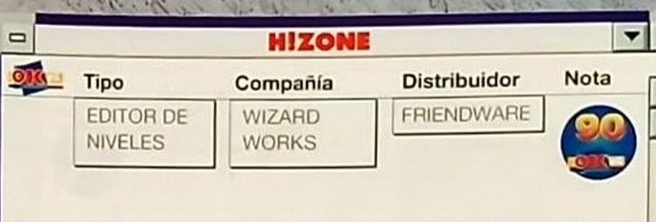
STING (All this time)

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
MUSICAL	STARWAVE CORPORATION	ERBE	91

Qué podemos decir de uno de los mejores cantantes que hay en el panorama musical. Sólo elogios para este genio que recientemente visitó nuestro país. Además de sus indiscutibles cualidades musicales tanto cantando en solitario como cuando era líder del grupo The Police, Sting también es famoso por sus ideas y creencias, que van desde el ecologismo en su estado más puro hasta la defensa de los derechos humanos en cualquier parte del mundo.

Cuando se ideó el proyecto de un CD-ROM sobre Sting, él mismo supervisó todo el trabajo para obtener el toque "mágico" que quería para su obra. De esta forma, el resultado ha salido redondo, con un ambiente entre la psicodelia y la más completa de la fantasía. Esto se puede comprobar por los escenarios de la aplicación, extraños a primera vista, pero llenos de detalles realizados con gráficos en muy alta resolución y con los que es posible interaccionar. Sting, All this Time se compone de 2 CD, en los cuales se puede hacer un recorrido por la vida, creencias, y claro está, su música. Además de unas cuantas entrevistas con Sting, podemos ver algunos vídeos de sus mejores actuaciones de las canciones más célebres. El navegador incorporado a la aplicación es lo bastante versátil para que podamos recorrer todos los contenidos sin miedo a perdernos en el particular y curioso mundo de Sting.





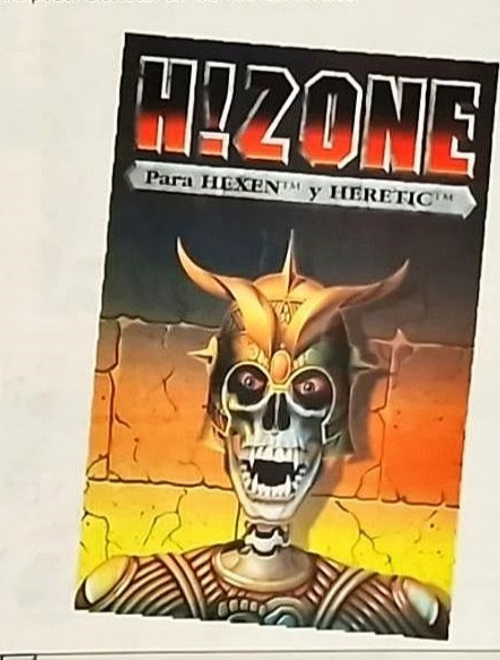
H!ZONE

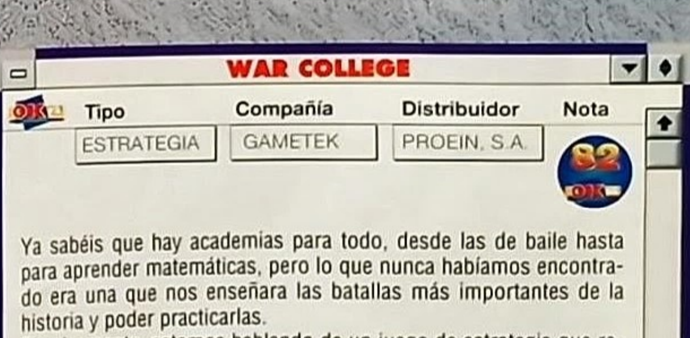
Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDITOR DE NIVELES	WIZARD WORKS	FRIENDWARE	90

Después de los conocidos programas con miles de aplicaciones para Doom y su segunda parte, por fin tenemos la versión de estos editores para otros dos juegos que compiten con los anteriores por ser los reyes del arcade en 3 D: Heretic y Hexen.

Como la versión para Doom, ésta cuenta con muchos niveles nuevos más peligrosos que los que traían los juegos originales. Para jugar con ellos, necesitaremos del editor para la gestión de los mismos. Es bastante sencillo de manejar y carece de complicaciones.

H!Zone es super-recomendable para los fanáticos de estos arcades medievales, pero recuerda que debes tener los juegos originales para poder disfrutar de los nuevos niveles.





WAR COLLEGE

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESTRATEGIA	GAMETEK	PROEIN, S.A.	82

Ya sabéis que hay academias para todo, desde las de baile hasta para aprender matemáticas, pero lo que nunca habíamos encontrado era una que nos enseñara las batallas más importantes de la historia y poder practicarlas.

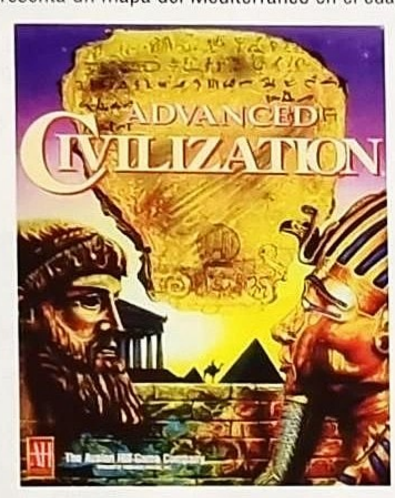
Efectivamente, estamos hablando de un juego de estrategia que recrea estos acontecimientos decisivos para el transcurso de las grandes guerras de la humanidad. Por supuesto que War College es un wargame, pero también contamos con una importantísima base de datos y algunas lecciones de historia. El juego en sí es bastante complicado de manejar, ya que está especialmente diseñado para los expertos en la estrategia, aunque claro está, tenemos muchas opciones de control sobre las distintas unidades. Buenos gráficos y un excelente ambiente complementan el conjunto.

ADVANCED CIVILIZATION

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESTRATEGIA	AVALON HILL	SYSTEM 4	75

Nos encontramos en plena época del Imperio romano y formas parte de una de las naciones conquistadas por Roma, ahora es tuya la oportunidad de conseguir la independencia y crear tu propio Imperio.

Advanced Civilization presenta un mapa del Mediterráneo en el cual nos moveremos a lo largo de todos los turnos del juego. A partir de una pequeña ciudad, debes preocuparte por el bienestar de sus habitantes, para que éstos puedan prosperar y expandirse a las tierras adyacentes o conquistarlas. Será necesario que progresen en varios niveles de conocimiento tanto de armas como de ingeniería. Los combates es otro de sus puntos fuertes.



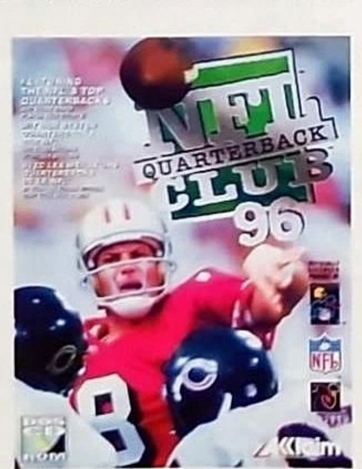


NFL QUARTERBACK CLUB 96

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	AKLAIM	ARCADIA	87

Meter en un juego a 30 equipos de fútbol americano, a todos sus jugadores y más de 800 jugadas distintas es algo duro para un programador. Pues bien, es lo que se ha hecho en esta última versión de NFL Quarterback, con un resultado totalmente espectacular.

Al estilo de los programas deportivos de la TV americana, nos espera una buena tanda de golpes, goles y emoción. Podemos manejar a los miembros de cada equipo de forma individual o preparando una estrategia de antemano, como si fuéramos el entrenador del equipo. El juego tiene unos buenos gráficos además de las consabidas imágenes de vídeo de partidos, como contrapartida no es muy original al mejorar solamente juegos ya vistos.



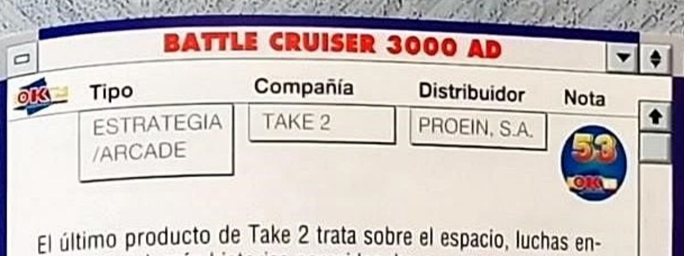
DOGZ

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
UTILIDAD DE ESCRITORIO	MINDSCAPE	PROEIN, S.A.	80

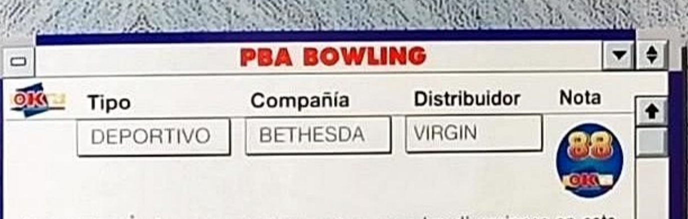


No te engañes, Dogz es algo más que un simple salvapantallas. Si nunca has tenido una mascota que cuidar y alimentar, Dogz puede ser un buen sustituto. La verdad es que nos encontramos con uno de los programas residentes más originales que hemos visto en mucho tiempo. Tras instalar Dogz podemos olvidarnos de él durante algún tiempo. Pero cuando nos dejemos el ordenador encendido y sin trabajar con él, aparecerá el simpático perrito solicitando nuestros cuidados.

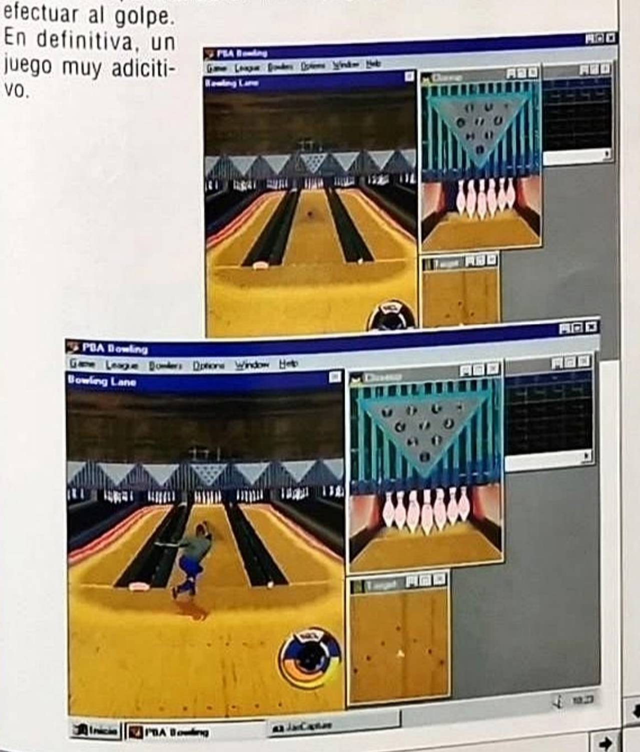
Esta simpática utilidad no bloquea las demás actividades del ordenador, a excepción que nosotros mismos le encarguemos que solicite clave de acceso para evitar intrusos. En caso de espionaje, Dogz ocupará el sitio del cursor y empezará a ladrar en señal de emergencia. Pero lo más divertido es jugar con tu mascota virtual a lo largo de la pantalla con las numerosas opciones que te presenta esta original aplicación.



El último producto de Take 2 trata sobre el espacio, luchas entre razas y demás historias parecidas. Lo que pasa es que aunque sean pocos originales este tipo de juegos, siempre se consigue mantener un nivel bastante aceptable de jugabilidad y diversión. Esto último no pasa con Battle Cruiser 3000 AD, un juego que con una buena idea, es bastante difícil de manejar y comprender.
A nivel de gráficos tampoco cumple en excesivo con sus pretensiones, por lo tanto estamos hablando de un producto que interesará a los aficionados a la estrategia espacial y sin muchas complicaciones.



Jugar a los bolos es uno de nuestras grandes diversiones en esta redacción y, de vez en cuando nos echamos unas partidas en las que siempre perdemos los mismos. Pero nuestra hora de la venganza ha llegado gracias a un juego que nos permite practicar todo el tiempo que queramos y sin gastarnos un duro.
PBA Bowling es un juego de bolos diseñado especialmente para Windows 95. Se trata de ganar en varios campeonatos representado a un equipo que debe luchar contra los mejores de la ciudad. La simulación de los tiros de la bola está muy bien conseguida y el control se efectúa a través de un dispositivo muy parecido al utilizado en los juegos de golf, consistente en pulsar y soltar el botón del ratón dependiendo de la fuerza y la dirección que queramos efectuar al golpe.
En definitiva, un juego muy adicitivo.

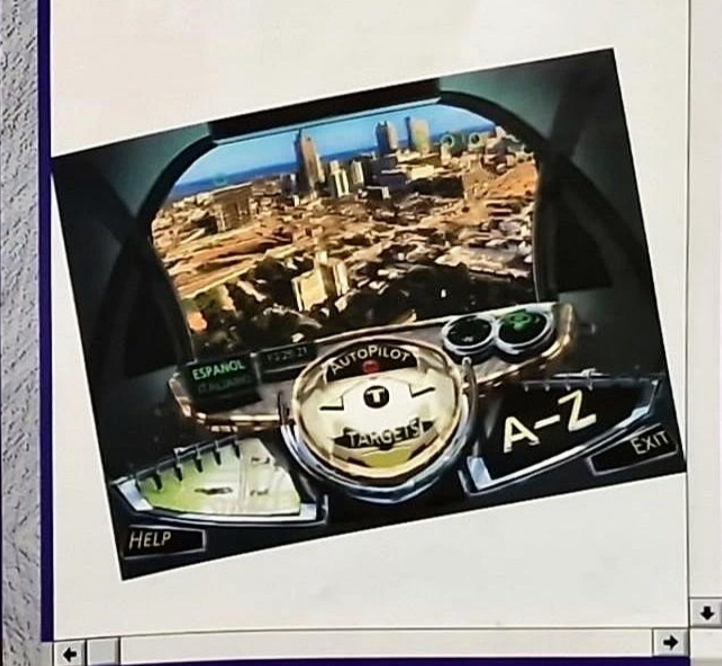


AROUND ATLANTA

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
CULTURAL	PHILIPS	ERBE	90



Con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos en esta ciudad americana, Philips ha editado un CD-ROM donde se nos muestra todas las maravillas de Atlanta, que son muchas. No obstante, aquí se encuentran el monumento a la memoria de M. Luther King o el Museo de Coca-Cola. Prácticamente, se han incluido todos los lugares de interés turístico y comerciales, ya que cuenta con un completo callejero y las localizaciones de dichos monumentos y las tiendas más importantes de Atlanta.
El navegador utilizado simula la cabina de un helicóptero. Desde una vista aérea, podemos elegir el punto de la ciudad que queramos visitar, y a través de una imagen tipo zoom, accederemos al lugar en cuestión, donde aparecerá una secuencia de vídeo en la cual un presentador explica la historia de aquel sitio.



WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

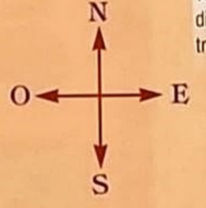
El hechizo Cruse of Anraheid, que utiliza el primer mago que te encuentras en la aventura, servirá para asustar a criaturas poderosas como los dragones en los que van montados los shamanes orcos, evitando así que tus tropas sean aplastadas.

Si no dispones de dinero para pasar una misión, utiliza solamente la caballería y ponla en uno de los extremos del mapa. Cuando cualquier tropa enemiga te cargue, pulsa el botón de huida, así conseguirás terminar la misión sin haber gastado casi dinero y sin ninguna pérdida entre tu ejército.



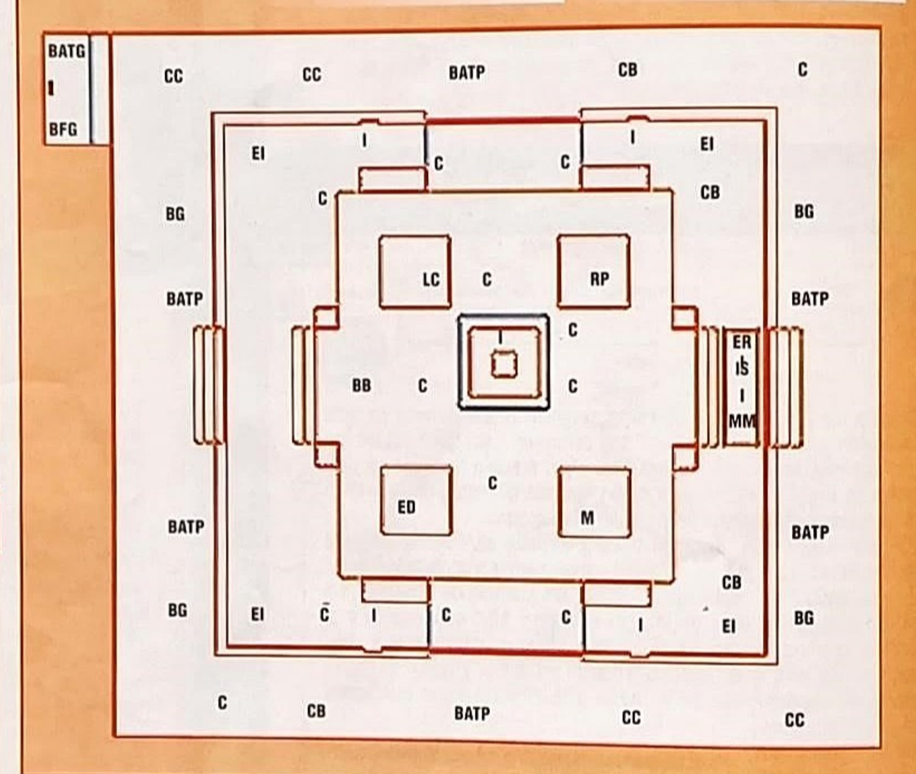
DOOM 2

Mata, mata y mata. Este es el único consejo que os podemos dar para pasar el séptimo nivel del juego. Mucho ojo a las esferas de invisibilidad pues serán muy útiles para que los disparos de tus enemigos no sean tan certeros. Además, en una de las plataformas del centro hay una esfera dorada que te proporciona doscientos de vida y doscientos de armadura.



OBJETOS:
- EI: ESFERA INVISIBILIDAD
- I: INTERUPTOR
- BB: BOTIQUIN BERSERKER
- ED: ESFERA DORADA
- BATP: BATERIA PEQUEÑA
- BG: BOTIQUIN GRANDE
- BATG: BATERIA GRANDE
- S: COMIENZO

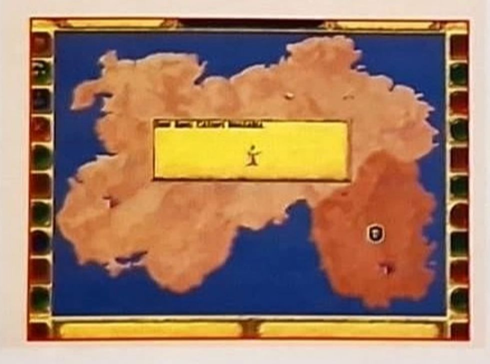
ARMAS:
- C: COHETE
- CB: CAJA BALAS
- LC: LANZACOHETES
- RP: RIFLE DE PLASMA
- M: METRALLETA
- ER: ESCOPETA RECORTADA
- MM: MOCHILA CON MUNICION
- BFG: BFG
- CC: CAJA DE CARTUCHOS



FANTASY GENERAL

Utiliza tus unidades aéreas (grifos, arpías, dragones) por encima de tus arqueros y siempre detrás de tus unidades más pesadas (caballería pesada, infantería pesada, catapulta, cañones). De esta forma conseguirás un avance lento, pero prácticamente imparable.





CONQUEST OF THE NEW WORLD

Cuando explores un nuevo continente, utiliza la exploración automática pulsado las teclas F9, para los barcos, y F10, para las personas. De esta manera llegarás mucho antes a las zonas más interesantes de la tierra recién conquistada.

Las minas de oro debes colocarlas siempre cerca de las montañas. Eso incrementará su nivel de producción de oro y minerales. Si la montaña está nevada, lo cual indica que tiene mucha altura, el nivel será aun mayor.

Intenta negociar con los indios en vez de luchar contra ellos; así conseguirás que se alíen contigo en la lucha contra las otras potencias europeas.



ASCENDANCY

Intenta expandirte poco a poco de tu planeta madre, conquistando los mundos con más riquezas y dejando los más áridos para posteriores fases de exploración cuando tu tecnología te permita terraformarlos en pocos días.
Intenta siempre tener una fuerte base con numerosas naves de guerra en las intersecciones de las rutas estelares, sobre todo cuando tienen conexión con las rutas rojas. De esa forma controlarás un sector muy importante de la galaxia.

WARCRAFT 2

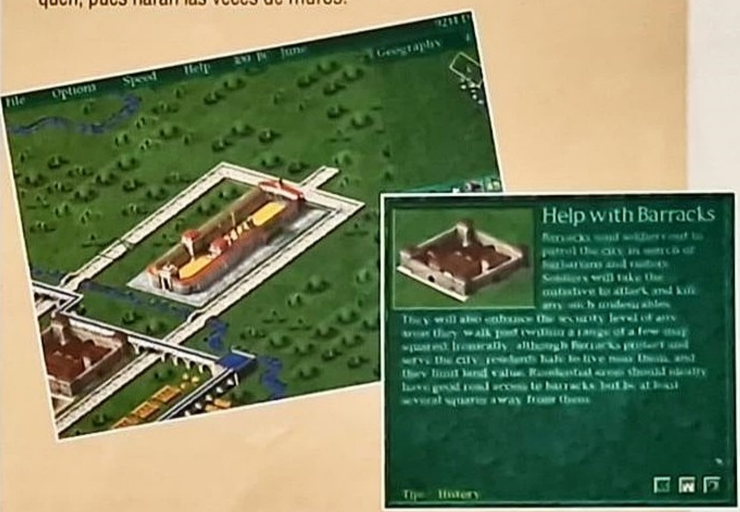


Una manera muy efectiva de acabar con uno de los enemigos es mandar un Peasant a terreno enemigo para que construya tres torres como mínimo, mientras que otro Peasant construye el Lumber Mill para poder mejorarlas y que lancen flechas. Así no le darás tiempo de actuar y para cuando haya construido la barraca tendrá el resto de las edificaciones destruidas, incluido el Town Hall, en el mejor de los casos.
En los escenarios de agua, antes de construir el puerto por los posibles ataques de submarinos, edifica cuatro torres de cañón en la costa y coloca dos catapultas mejoradas junto a las mismas. En tercer lugar, sitúa un globo aerostático encima de todo esto y así podrás construir el puerto sin ningún problema.



CAESAR II

Pregunta constantemente a los ciudadanos. De esta manera descubrirás sus necesidades, aquello que no les gusta y, en definitiva, todo lo que tienes que hacer para convertirte en el más poderoso de los gobernadores romanos.
Es necesario tener siempre un número superior de obreros trabajando para los servicios internos de la ciudad. De esta manera evitarás incendios y pérdida de agua.
En el modo ciudad, construye acueductos en vez de murallas; de esta manera conseguirás dos cosas: una mayor red de agua y que no te ataquen, pues harán las veces de muros.



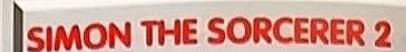
DESTRUCTION DERBY

Para ser invulnerable a los impactos de otros coches, inscríbete en el campeonato como !DAMAGE! y usando el nombre de CHEAT!

ABUSE

Carga el juego como ABUSE - EDIT. Nada más ejecutarse el juego, presiona simultáneamente Shift + Z. Ahora pulsa Tab para que el personaje aparezca y comenzarás el juego normal, con la salvedad de que ahora eres totalmente invulnerable a los ataques del fuego enemigo. ¡No abuses mucho de ellos!





TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **ADVENTURE SOFT**
DISTRIBUIDOR: **ERBE**

Simon the Sorcerer 2

Simon 2, al igual que su primera parte, está repleto de situaciones humorísticas, chistes y otras circunstancias que en cualquier momento nos provocan una sonrisa e incluso una sonora carcajada. Pero también es una aventura que se las trae con algunos de sus puzzles. Para los amantes de Simon y para los que no lo son tanto, os presentamos una completa guía de este juego que necesita urgentemente de una tercera parte.



Las artimañas de Sórdido



Todo empieza cuando Runt, un chico con problemas familiares, sobre todo con su padre, invoca el alma de Sórdido, el siniestro villano de la primera parte. Sórdido, con la ayuda de Runt, reconstruye la Fortaleza Infernal y crea un armario mágico que transporta a Simon desde nuestro mundo al suyo propio.

Simon ya ha dejado de ser el crío de anteriores aventuras, para convertirse en un adolescente que entiende poco de mujeres y con un carácter bastante borde por cierto. Esa actitud suya le hará meterse en muchos problemas posteriormente.

ACTO I

EXPLORANDO LA CIUDAD

El armario mágico transporta a Simon a la tienda de Calipso. Allí conocerá a su encantadora y bien dotada Alix. Tras hablar de su penosa situación y la necesidad de encontrar el blandimoco, la única sustancia que le permitirá volver a casa, coge el tinte y el bate de béisbol. Ve al castillo y habla con los guardias del cambio de moneda. Te será útil más tarde.

Ve a la casa de los tres osos, abre el buzón y coge la carta. Ahora, a la oficina de préstamos. Allí habla con la secretaria sobre un préstamo, pasa al despacho del jefe y, mientras él está buscando un impreso, mete la carta en la bandeja de entradas.

Entra a la cocina de la casa de los tres osos, coge el guante y cierra el grifo que gotea. En ese momento vendrán los dueños y debes esconderte en la chimenea. Al encender el fuego, se quemarán la parte trasera de tu cuerpo y acabarás chamuscado en la fuente de la ciudad.

En el barrio de los comercios visita la tienda de mascotas. Allí habla con el dueño sobre sus experimentos. Cuando se vaya, te colocas los guantes y coge la tortuga eléctrica. Mete la tortuga en la caja









derecha y pulsa el botón de la máquina. Ahora la tortuga habrá perdido sus propiedades eléctricas al separar la máquina a la tortuga de las anguilas. Coge la tortuga de la caja izquierda y mete en su lugar los gusanos luminosos. Mueve la palanca y pulsa el botón. Ahora tendrás unos gusanos con una fuente inagotable de luz.







RICITOS DE ORO

Entra en la tienda de bromas y, mientras el vendedor esté con la máscara de gorila en la cabeza, aprovecha para robar el libro de chistes. Sal a la calle y habla al quincallero. Te preguntará sobre el cambio de monedas actual y te hará unas preguntas. La información que te dio el guardia del castillo te vendrá de perlas. A cambio, recibirás una palanca.

Viaja hasta el muelle y allí conocerás a Ricitos de Oro. Se encuentra perseguida por la justicia por algún jaleo que tuvo con papá oso, el mismo al que hemos destrozado la casa. Para ayudarla, abre una caja del puerto con la palanca para que Ricitos pueda esconderse. Ella te dará su peluca y un bote de goma.

Regresa a la casa de los tres osos. Tras hablar con el enfurecido padre, mamá oso te dará una buena ración de *porridge*.

Es hora de oír un poco de música en la plaza del pueblo. Allí se encuentra un grupo de bailarines y un acordeonista que lo hace bastante mal. Para gastarles una pequeña broma, Simon les cambia una espada rota por el bate, provocando un "pequeño" y definitivo accidente al pobre acordeonista.

DANDO VUELTAS

Simon no sabe qué hacer y se dedica a pasear. En una de sus caminatas llega enfrente de la oficina de préstamos y rompe la tapadera de las alcantarillas con la palanca. Pero, al bajar, se encuentra con una desagradable sorpresa en forma de araña gigante con intención de comérsele. Escapando a toda velocidad, llega a la calle de los comercios donde arranca un póster que, en realidad, es un anuncio de la pared.

Más tarde, en el muelle conoce a Um Bongo, un emigrante africano con ganas de montar un negocio como profesor de baile. Simon le enseña el anuncio que acaba de coger y que precisamente solicita un profesor de baile para los individuos de la plaza.

Tras hacer tu buena acción del día, ve al concurso de magia y habla con el taquillero para inscribirte en él. Conversa con los magos y verás que lo tienes bastante difícil para ganar. De momento, no te preocupes que ya tendrás tiempo para resolverlo.



Ve a la plaza de los Tatuajes, baja la escalera y entra dentro de un extraño mundo poblado por locos. Habla con Pezman y Sartenman. Pezman te dará un bloc de notas, imprescindible para hablar con Sartenman. Este te dará un folleto, a continuación, colócate el *porridge* encima de la cabeza y, a cambio, recibirás una bolsa con bastantes cosas en su interior. Echa un vistazo nada más recibirla.

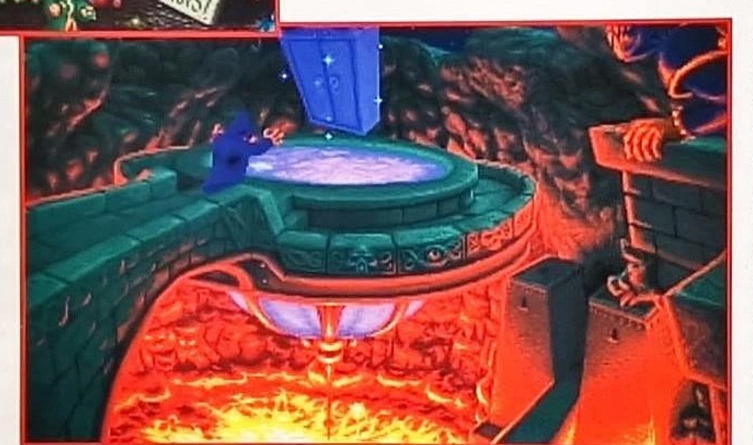
LAS HAMBURGUESAS DEL SWAMPLING

Ve a MacSwampling. Coge la caña de pescar del cubo de basura de la izquierda y habla con la mascota. Te dará un vale y un globo. A partir de ahora, cada vez que te dé un globo, debes atarlo a las rejas de la calle de los Comercios. De momento, sólo tienes que pedir dos globos. Entra dentro de la hamburguesería y pide al camarero un menú infantil. Al pagarle, mira su contenido porque encontrarás otro buen montón de objetos interesantes. Entra de nuevo en la tienda de bromas y pídele al vendedor un disfraz. Te pedirá un muñeco como modelo. Puedes utilizar el juguete que venía en el menú infantil.

Visita a Bola de Sebo y acompáñale para recuperar una lámpara mágica. Coge la lámpara de la cueva y pega un buen grito a la entrada de la cueva para

que te recojan. Como recompensa, recibirás un paño que debes teñir de color verde.

Para eso, ve a la fuente y usa el tinte en la misma. Ahora mete el paño en el cesto y espera a que termine su trabajo la lavandera. Coge el paño. Da el paño al vendedor de la tienda de bromas y éste te hará un disfraz de swampling. Pide otro globo a la mascota de la hamburguesería y entra dentro del restaurante. Entonces te disfrazas de swampling y te dejarán ver al jefe. Sube por las escaleras para ver a tu viejo amigo. Como siempre, te hablará de lo mismo: sobre sus excelentes preparados alimenticios que saben a rayos. Para preparar uno, necesita algo de barro de la ciénaga.



TORMENTA OPORTUNA

Da al bufón el libro de chistes que le vendrá muy bien para mejorar los suyos que son tan malos. A cambio te dará una vejiga que es la que necesita Um Bongo para reparar su batería. Ahora podrá tocar la danza de la lluvia con tormenta incluida. Pese al rayo que ha chamuscado a Simon, las fuertes lluvias han limpiado las alcantarillas de arañas. Ahora es posible pasar por ellas, aunque necesitarás de los gusanos luminosos para iluminar el túnel.

Cuando llegues a la ciénaga, puedes pescar con la caña en el lago. Un sabroso pez caerá en el cebo. Ve hacia la derecha y ata la cuerda de "puenting" a las rejas. Luego coge el barro con el cubo que te dio el swampling. Te pondrás de barro hasta las orejas, pero podrás cumplir el favor a tu querido amigo.

Vuelve a la hamburguesería. Ten en cuenta que siempre que quieras ver al swampling tendrás que disfrazarte de mascota. Entrega el barro para tener un poco de poción swampling.

En la tienda de bromas, echa un vistazo al póster que anuncia bombas fétidas. Da un poco de poción al vendedor y te fabricará una. La bomba la deberás usar en el concurso de magia para dejar fuera de sí a todos los participantes, incluido tú mismo. Cuando te despiertas, sólo queda uno, bastante sordo por cierto. Así que vierte el contenido del batido cenagoso por su trompetilla. No oirá nada cuando llegue su turno y tú te habrás colado. Pero antes, coge el libro de hechizos.



EL CASTILLO DEL REY

Tras tu exposición sobre la magia con el Rey, bastante penosa, todo hay que decirlo, consigues el ansiado carnet de mago real. Tras sobornar a los guardias del castillo y presentar el carnet en la puerta, ya eres libre de merodear por todas las habitaciones de la fortaleza del Rey. Al primero que conocerás será al pequeño príncipe que juega en el jardín, un crío bastante pesado que desea una espada. Dale el pez a la foca real y habla con el Rey.

Entra a la guardería del castillo y coloca la cuña con la cuna del bebe. Ahora coge el diente de la pared. Regresa a la hamburguersería y habla con el personaje que lleva la tienda de tatuajes. Como el reloj está roto y no indica la hora correcta, disfrázate de nuevo de mascota. Entra en la cocina y utiliza el diente sobre el reloj. Entra en la tienda de tatuajes, pero ante el precio tan caro del tatuaje con las espadas, que es el que te interesa, sólo podrás conseguir un folleto de propaganda.



De nuevo, a la hamburguersería para conocer a un chico con anorak amarillo y con un gran complejo de inferioridad. Dale el folleto para convencerle de que compre un tatuaje. Visita de nuevo esta tienda y, por ser el cliente número 1.000, conseguirás gratis el tatuaje de las espadas.

Visita de nuevo las ciénagas, coge el sendero de la izquierda y habla con la Dama del Lago. Tras hablar de sus problemas laborales, enséñale la foca a la Dama, para pertenecer al gremio. Coge ahora las bombonas de aire y con ellas infla el bote de goma.

Monta encima del bote y, cuando llegues a la pequeña isla, lee el letrero e intenta coger la espada de la roca. Monta de nuevo en el bote y rumbo al castillo.

LA PRINCESA Y EL GUISANTE, MAS ALGO DE BLANDIMOCO

Dale la espada al príncipe y él te dará su canuto con el correspondiente guisante. Ve a la habitación de la princesa durmiente. No te sobrepases con ella, pero introduce el guisante entre los colchones, ella se despertará y te pedirá que lo quites. Pide un remedio para hacer callar al bebé y ella te tirará un caramelo. Dale el caramelo al bebé, pero, tras chuparlo un momento, el muy desagradecido lo tira fuera.

Baja al patio, recoge el caramelo; luego vas a visitar por última vez al swampling. Cambia el caramelo por el biberón a sus hijos. Vuelve al castillo y dale el biberón al bebé. Por fin se ha callado. Ve al torreón donde se custodia la cámara del tesoro. Pero los guardianes son los demonios de la primera parte que te odian desde aquel aciago momento para ellos.











Te tirarán rodando escaleras abajo, riéndose en tu cara. Intenta otro medio de alcanzar el tesoro. Ata el globo que te queda a las rejas, junto con sus compañeros, y saldrás volando hasta el castillo. Pero los demonios te esperan, haciendo explotar los globos: tus huesos se romperán con el suelo.

Es hora de la venganza. Sube hasta la puerta del tesoro y echa un poco de batido cenagoso al pentagrama. La diversión con los demonios está asegurada.

Pide a la mascota de la hamburguesería tres globos, atando de uno en uno a las rejas. Esta vez sí que tu viaje tendrá éxito. Avanza por la habitación, caerás en una trampa, pero llena de tesoros y el preciado blandimoco. Sal por el tubo y ve a la tienda de Calipso. Parece que la aventura ha terminado, aunque la realidad es bien distinta.





LOS PIRATAS

Anochece y, al intentar llegar a casa de Calipso, te pierdes y acabas en el muelle, justo enfrente de la taberna de los piratas. Sin tiempo para reaccionar, éstos te secuestran y roban el blandimoco.

Te despiertas en el calabozo del barco, al lado de un tipo que se parece enormemente a Mr. T, el famoso actor. El propio capitán pirata habla contigo y anuncia vuestra próxima muerte. Cuando salga, utiliza el libro de magia para librarte de las cadenas. Tras un nuevo encuentro con el capitán, éste decide convertirte en grumete. Te lleva a sus habitaciones donde tienes que coger los loros de plástico. Al leer el diario del Capitán, caerá una postal de una playa.



Sal al puente y baja al calabozo. Coge el cráneo y el parche. Habla con el prisionero y te dará un soplete. Sube de nuevo a la cubierta y tira al mar al marinero con la camisa azul que está clavando una madera. Coge el martillo y los clavos. Ahora habla con el pirata con gafas de sol y cámbiale el parche por las gafas.

Abre la puerta de la derecha, coge el cuchillo y, con él, rompe la hamaca. Coge el pedernal, sal afuera y sube por la escalera.

CUESTION DE RUMBO

Dale conversación al timonel y cambia el loro que tiene como guía por el de plástico, sujétale con el chicle cenagoso para que no se caiga.









Vuelve a la cubierta y sube por las jarcias hasta el puesto del vigía. Coloca la tarjeta en el telescopio. Ahora mueve el loro del timonel, para que éste le haga caso y cambie de rumbo.

Coge la plancha de madera e intenta romper las cadenas con el soplete que aseguran la puerta del tesoro. Ante la amenaza del capitán, dejas lo que estabas haciendo, pero cuando se encierre tras la puerta, la aseguras con la plancha de madera y así no podrá escapar. Rompe por fin la cadena con el soplete y recupera el blandimoco.

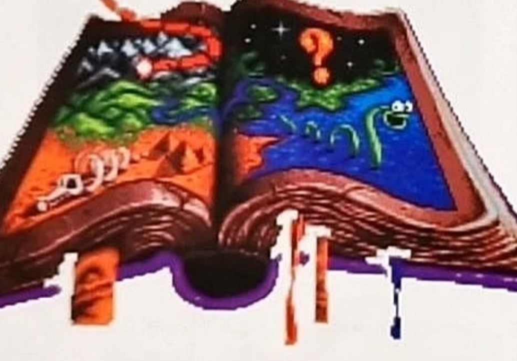
ACTO III

LA ISLA DEL GENIO

Tras una plácida siesta, un barco enemigo abre fuego y directamente os hunde el navío. El pobre Simon acaba en una isla, con todo el inventario a cero.

El blandimoco lo ha recogido un personaje bastante intransigente que se dedica a limpiar todos los objetos de la playa en provecho propio. De momento, ve a la jungla y alcanza el globo al niño. Entra en la cueva del genio y coge la botella. Habla con el genio que desea ayudarte a volver a la tierra de Calypso, pero está tan dormido que no puede hacer nada.

Sal de la cueva y entra en la cafetería para tomarte unos cuantos cafés por el morro. Incluso te llevarás uno. Recoge el perro que custodia la cafetería. Vuelve a la playa, pero antes coge la polea de madera. Ya en la arena, coge la pala y únela con la polea de madera para hacer un castillo, y, con el agujero que has hecho, coloca encima de él una toalla y la concha que te dio el niño. Habla con el ladrón de blandimoco y, al intentar coger la concha, caerá en el agujero.





COMO GANAR DINERO HACIENDO TRAMPAS

Ahora has recuperado el blandimoco, pero necesitas poner "a tono" al genio. A la izquierda del café conocerás a un traficante que vende una sustancia tan prohibida como puede ser la cafeína. Justo lo que necesitas, pero no tienes dinero para comprarla. Coge el silbato que hay en el suelo.

Tu remedio puede ser el concurso de limbo (consiste en pasar bajo un palo horizontal a diez centímetros del suelo), pero tu reuma te impide ganarlo de una forma honrada. Dirígete al norte, donde encontrarás una máquina de tortura y coloca el perro en el generador. Activa la palanca y ve al concurso del limbo. Cuando llegues allí, haz sonar el silbato, entonces el perro activará el generador, el generador activará la máquina y el tipo que está enganchado a la máquina activará el mayor grito de su vida. Tanto que todos los miembros del jurado volverán la cabeza y Simon aprovechará para hacer la trampilla.

Con el dinero ganado en el concurso podrás pagar al traficante la cafeína. Entra de nuevo en la cueva del genio, echa la cafeína en el café y viértelo por la botella. Habla al genio y por fin volverás a la tienda de Calypso.

ACTO IV

Y AFORTUNADAMENTE FINAL

ALIX SECUESTRADA

Encuentras a Calypso amordazado y atado. Es una larga historia, pero Alix ha sido secuestrada por Sórdido. Aunque te niegas a rescatarla, las circunstancias te obligan.

Tras un largo viaje, eres hecho prisionero por los goblins que custodian la fortaleza del mal. Ahora te encuentras al lado de Alix. Ella te ayudará con una horquilla para que fuerces la puerta y podáis escapar. Simon se encontrará a sí mismo en lo que parece ser una historia de vuelta al pasado.



para provocar una espesa humareda y así robar un poco de dinero y los dados tras la pelea de los goblins.



De nuevo en la cabaña. Ahora da a probar la poción de las brujas a uno de los jugadores que se transformará en un agradable perrito y que amablemente te acompañará hasta casi el final. Juega con los dados trucados y ganarás un certificado.

Ve al bosque oscuro. Habla con el niño que aparece en todos los rincones de la aventura, con los gusanos que hacen su estelar regreso y con las brujas de la campaña. Ahora, ve a la cabaña apartada donde están jugando a la campaña de rol más loca y divertida de la historia. Cierra la puerta, coge al gato, el pañuelo y tres botellas de soda.

Dirígete al borde del volcán, coge y lee la *Guía de observadores de plantas*. Enseña el gato a la planta. Bébete una de las botellas de soda y recoge la saliva con la botella vacía. Antes de irte recoge el spray químico.

EL CAMPAMENTO GOBLIN

Vierte la saliva de la planta en la copa de los guardianes. Al dormirse los guardianes podrás recoger el cuerno. Entra en el campamento y en la gran tienda. Allí encontrarás un poco de comida y pimienta. Habla con el elfo, le tiras la pimienta y al mismo tiempo un pañuelo. Te dará una botella de perfume que puedes llenar con soda. A cambio recibirás un trozo de madera.

Regresa al bosque oscuro para que los gusanos te hagan una dentadura postiza con el trozo de madera. Para el hambriento niño, necesitas la comida y un poco de soda, por este orden. Tras una divertida secuencia, recogerás la lupa. Ahora entrega a las brujas la lupa, el cuerno y la dentadura postiza. Te darán un poco de poción en una botella vacía.

Vuelve a la cabaña, cambia las botellas de soda vacías por otras llenas y regresa al campamento donde están jugando a los dados, utiliza la soda en la hoguera







LA FORTALEZA DE SORDIDO

El certificado es imprescindible para que puedas pasar a la fortaleza de Sórdido. Entra y coge el tapiz. Sigue avanzando hasta el pasillo luminoso, donde un horrible monstruo nos impide el paso. Retrocede hasta el gimnasio y con el tapiz, recoge un poco de sudor del atleta y lo introduces en el spray químico. Luego, te echas un poco de sudor con el spray para oler como un auténtico goblin.

Mueve la palanca para apagar la luz y ve de nuevo a la habitación del monstruo. Usa al perro como zapatillas para no hacer ruido y podrás llegar al laboratorio de Sórdido.

Coge el destornillador para coger la mano del robot. Ahora sólo queda disfrutar de la larga secuencia final donde te encontrarás con más de una sorpresa. Estamos seguros de que pronto nos encontraremos con Simon III para vengarnos de la terrible jugarreta que Sórdido nos ha preparado.

ALAN WILDER



Darkseed II

Una de las aventuras más inquietantes y difíciles que podemos encontrar es el último proyecto del afamado artista gráfico Giger con los juegos de ordenador. Sólo hay una palabra para definirlo: alucinante, al igual que su solución.

DARKSEED II	
TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	CYBERDREAMS
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS

Una guía con destino al infierno







Habla con el sheriff. Habla con Mom en la cocina y coge el imán del frigorífico.

- Coge la cámara de fotos del comedor y las pastillas del cuarto de baño.
- Sal a la calle y espera a Jack.
- Visita el bar. Habla con Jimmy en la sala de billar.
- Ve al patio y coge una percha del cubo de basura.
- Ve al carnaval. A la derecha se encuentra el lugar del crimen. Mira el dibujo de tiza y busca a Slim en los arbustos.
- A la izquierda del canal se encuentra la mansión de la señora Ramírez. Habla con ella.
- Deja que el doctor Sims te hipnotice. Vuelve a casa y espera a Jack en el banco.
- Conecta la televisión. Recoge la entrada del mensajero.



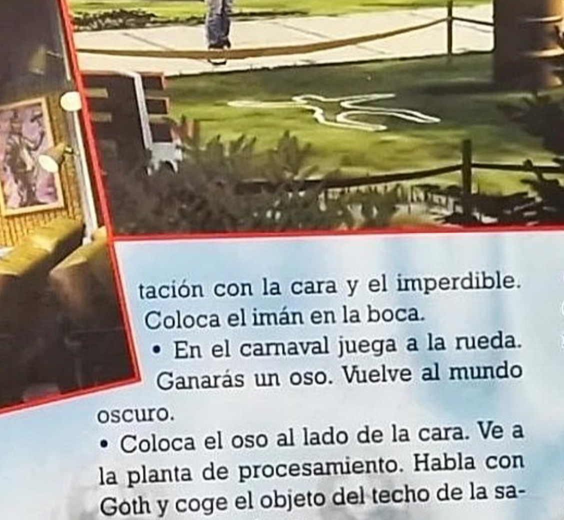




• Habla con el payaso. Dale la entrada y pasa al carnaval.
• Entra en la tienda de los empleados. Mira el cofre.
• Entra en la tienda de exhibición. Habla con las siamesas.
• Pide ayuda a Gargan y conoce a Pandora. Enséñale un objeto del inventario.
• Habla con el sheriff. Visita al doctor Larson en la morgue y habla sobre su despido del hospital.
• Entra en la habitación y mira el cadáver. Lee el informe de la autopsia y busca en el fichero más documentos. Coge la llave del cadáver.

EL MUNDO OSCURO

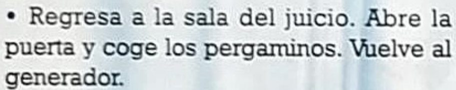
Entra en la atracción de los espejos. Usa la llave en la habitación con cerradura.
• En la habitación adornada cruza el espejo.
• Sal del laberinto y entra en la cabeza gigante.
• Sigue por la izquierda hasta la habitación con la cara y el imperdible. Coloca el imán en la boca.
• En el carnaval juega a la rueda. Ganarás un oso. Vuelve al mundo oscuro.
• Coloca el oso al lado de la cara. Ve a la planta de procesamiento. Habla con Goth y coge el objeto del techo de la sala de los fumadores.
• Ve al bar, habla con el dependiente y coge la comida de la barra.
• Habla con el juez. Luego coge la tarjeta del cadáver y toca el dispositivo.
• Habla con el guardián de las almas.
• Regresa al palacio de justicia. Entra en la puerta de la izquierda. Usa la tarjeta sobre el policía y luego habla con él.
• Coge la vara de luz y regresa al carnaval.
• Utiliza el extraño objeto sobre Gargan. Coge las pastillas y dáselas a Goth del mundo oscuro. Habla con él.



LOS GUARDIANES ENCARCELADOS

Coge la ballesta y utilízala en el Ring Toss del carnaval. Coloca el oso que has ganado en la máquina de control del centro cívico. A la izquierda de la otra.

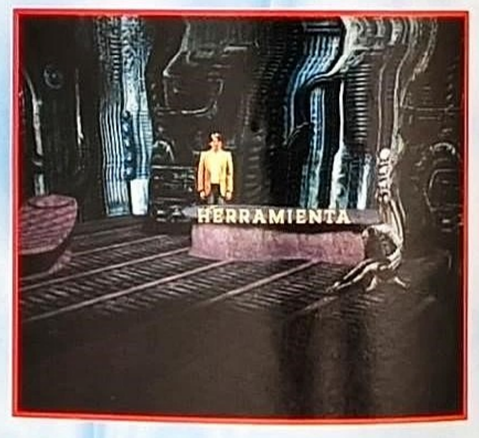




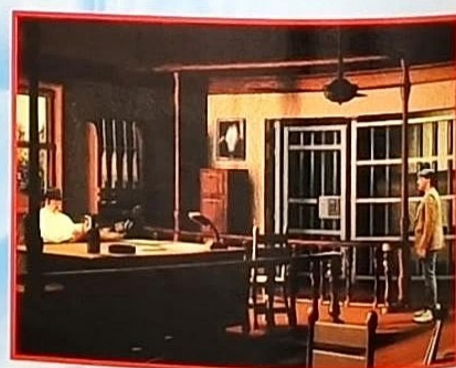
• Regresa a la sala del juicio. Abre la puerta y coge los pergaminos. Vuelve al generador.
• Sal de la gran cabeza y ve a su izquierda. Habla con IK y UK.
• Ve a las cercanías del templo. Habla con el guardián de la sacerdotisa sobre IK y UK.
• Habla de nuevo con IK y UK.
• Dale la comida al bebé gigante.
• Habla con el guardián de los pergaminos.
• Regresa al despacho del sheriff del mundo normal. Habla con el alcalde. Abre el coche con la percha y coge los objetos.
• Llama por teléfono al sheriff con el cuarto de dólar. Dile que hay un robo en ATM.
• Pasa por la comisaría y coge el periódico y la foto de la mesa.
• Habla de nuevo con Jack en tu casa.

PECADOS CAPITALES

Habla con la señora Ramírez y con Pandora.
• Regresa a la casa de la señora Ramírez. Mira por la ventana y saca una fotografía.
• Visita de nuevo al doctor para que te hipnotice.
• Habla con Jack en tu casa y visita la sala de billar.
• Ve a la casa de Slim. Te dará una pistola y una carta.
• Da la pistola al armero del mundo oscuro.
• En el carnaval, utiliza el arma biomecánica en el puesto de tiro. Coge el oso y habla con el sheriff.
• Coloca el oso en la última máquina que queda en el generador.
• Coge el aparato de la habitación a la izquierda de la armería.











• Visita al psiquiatra para otra sesión de hipnotismo.
• Habla con el agente del FBI y con Jack.
• Utiliza el aparato sobre la bomba de agua.
• Entra en el dormitorio de la casa. Pulsa sobre la marca del suelo. En la habitación secreta échale un vistazo a todo. Coge las llaves. Habla con Paul.
• Entra en la tienda con las llaves de Paul y activa la alarma.

BENDITO FIN

Entra en la casa de Rita. Lee la carta del escritorio. Pasa a su habitación y coge la nota del espejo. Mira el espejo.
• Enseña la nota a Pandora y regresa a casa. Habla con Mom.
• Pasa a tu habitación. Abre la puerta del trastero y cruza el espejo al mundo oscuro.
• Coge la espada y mira sobre la caja. Cruza la puerta y habla con Mom y Rita. Abre la puerta pulsando sobre el interruptor.
• Vuelve al generador. Examina la incubadora y ve al centro de los espejos a través de la entrada que se encuentra en primer plano.
• En el cuarto espejo de la tercera fila pulsa sobre el botón.
• Viaja rápidamente a la habitación ornamentada y espera al monstruo.
• Tras matarle utiliza los pergaminos y la columna de luz en la máquina al lado del generador. Luego corta el cable blanco con la espada.
• Disfruta de la secuencia final.

ALAN WILDER


















Wing Commander IV

Desde el fin de la guerra con los kilrathi en los planetas de la Confederación había paz. Pero la calma estaba a punto de acabar: el carguero Hellespont hacía su recorrido rutinario sin sospechar lo que se avecinaba.

La auténtica historia



TIPO:	AVENTURA-ARCADE
COMPAÑIA:	ORIGIN
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS

Naves desconocidas surgieron de la nada, destruyeron las escoltas y una de ellas depositó un extraño disco sobre la superficie del carguero, que se desintegró en un instante. Era el preludio de una nueva amenaza.

Entretanto, la inactividad aburría al piloto Blair. "Corazón de Tigre", como lo llamaban sus ex-enemigos los kilrathi, estaba harto de cultivar una granja y anhelaba la acción. Uno de esos días en que había decidido visitar el bar, otro veterano le pidió un trago. Blair accedió. "No hay lugar en la vida civil para gente como nosotros", pensó.

Maníaco, el alocado amigo de Blair, entró al bar y los dos amigos se saludaron. Cerca de ellos se produjo un altercado. Blair no quiso mezclarse, pero no pudo evitar dirigir una mirada al agresor, cuyo rostro se le quedó grabado. "Su nombre es Seether", dijo alguien.

Todo quedó olvidado con la noticia que traía Maníaco: la Confederación necesitaba de él. ¡Volvía al servicio activo!

LA CALAVERA Y LAS DOS TIBIAS

Maníaco y Blair volaron juntos hacia la estación Orlando. Para entretenerse, Maníaco propuso un combate simulado. A Blair no le gustó la idea y pronto se vio que tenía razón, pues fueron atacados por dos naves piratas. ¡Apenas hubiesen tenido tiempo de reconfigurar las armas! "¡Rompe y ataca!", casi le gritó a Maníaco.

Vencidos los piratas, creyeron no tener más contratiempos, pero también en eso se equivocaban: la estación Orlando fue destruida ante su atónita mirada. La nave agresora era una Avenger, de los aliados mundos fronterizos. ¿Cómo era posible?

Desconcertados, pudieron llegar a Lexington, la nave madre de la Confederación, y se pusieron bajo las órdenes de un viejo amigo: el capitán William Eisen. También hallaron otras cartas conocidas, como las del piloto Vagabundo, con su inseparable mazo de cartas. Blair se alegró de hallarse de nuevo entre sus colegas.

En su primera misión, escoltar un carguero, Blair y Maníaco tuvieron nuevos encuentros con piratas, que parecían infestar la zona. Cuando sólo quedaba un Thunderbolt, Eisen sugirió dejarlo escapar para localizar su base, pero Blair lo perdió de vista.


Los habitantes de Circe están muy agradecidos


Gracias a Allcate, Blair pilotará un Dragón

De regreso en Lexington, y tras conocer a un nuevo piloto, el joven Catscratch, que no pudo ocultar su admiración por "Corazón de Tigre" (a Blair le cayó bien el chico), fueron a recibir la nueva misión. Se trataba de buscar y destruir la base pirata, aún no localizada. Esta vez, tras destruir varios Thunderbolts y Arrows, les fue posible pulverizar la fragata que servía de centro de operaciones a los piratas.

SE ROMPE UNA ALIANZA

¿Serían los mundos fronterizos los responsables del ataque a Orlando? Maníaco pensaba que sí, Vagabundo que no. Para complicar la situación, los supuestos agresores se declararon independientes y el almirante Tolwyn, de la Confederación, dictó un edicto acusando de piratería a toda nave que transitara sin escolta.

Eisen, que no podía ocultar su preocupación, le dio a Blair la nueva misión: debido a las hostilidades, los mundos fronteri-



zos habían tomado a una científica como rehén. Antes de intentar el rescate, era conveniente tomar unas 15 fotos de cada uno de los tres posibles sitios de retención, en la superficie de otros tantos planetas. Blair consiguió obtener imágenes, aunque no las suficientes. Cuando regresó, intrigado al no ver a Eisen, fue a buscarlo a su camarote y ocurrió algo muy raro: el capitán le ocultó lo que hacía en su ordenador.

Blair no le quiso dar vueltas al asunto y cubrió a una nave de transporte mientras ésta revisaba los tres planetas hasta dar con el rehén y rescatarlo. En cada caso, Blair permanecía en órbita destruyendo naves enemigas hasta que el transporte terminaba su inspección.

El regreso coincidió con la llegada del capitán Hugh Paulsen, enviado por el almirante Tolwyn con las inexplicables órdenes de sustituir a Eisen. Catscratch no podía ocultar su disgusto y Blair le dio la razón. Maníaco no estaba por la labor: se concentraba en la conquista de la ex-rehén: la doctora Brody, una hermosa bioquímica.

Sin explicar la sustitución de Eisen, Paulsen dio las nuevas órdenes con frialdad: se trataba de recuperar un laboratorio en poder de los mundos fronterizos. Aquello prácticamente era la guerra. Blair escoltó a una nave de marines y esperó a que ésta culminara su misión. Cuando regresó, encontró que el siguiente encargo también iba contra los mundos fronterizos: ahora querían que detuviera a un grupo de naves que viajaban sin escolta. No le fue necesario destruirlas todas: cuando uno de los cruceros estalló, los Banshee se rindieron.

Las cosas habían ido demasiado lejos. Catscratch, nacido en los mundos fronterizos, no comprendía las acciones de la Confederación. ¿No habían sido aliados en la guerra contra los kilrathi? Blair estuvo de acuerdo. En la sala de control de vuelo se cruzó con Maníaco. Una voz dijo por el altavoz que todos debían retirarse. Maníaco, obediente, fue al bar, pero Blair decidió quedarse. Aquello no le gustaba nada y quería saber qué estaba ocurriendo.

Escondido, vio descender una nave y descender de ella a Seether, el de la pelea en el bar. ¿Por qué se intentaba ocultar la llegada de este piloto?


Primer encuentro entre Blair y Seether


Eisen recibe a Blair. Pronto serán prófugos.


Blair y Vagabond en el bar del Lexington


Blair queda al mando mientras Eisen no esté

CINCO FUGITIVOS

Los acontecimientos tomaron un rumbo inesperado. Paulsen le comunicó que Eisen había huido, con documentos importantes, en una nave pilotada por ¡Maníaco! A Blair, Vagabundo, Catscratch y Miner se les encomendó capturarlo.

Nada más salir, Vagabundo le dijo a Blair por radio que no cumpliría la orden y se uniría a Eisen. La decisión era difícil, pero Blair pensó que estaban ocurriendo cosas muy extrañas y optó por secundarlo. El joven Catscratch los imitó. Fue doloroso, pues tuvieron que derribar a Miner y a otros antiguos compañeros. Así llegaron a la Intrépida, nave madre de los mundos exteriores que, en aquellos momentos, era asediada por la Confederación.

Tras sofocar un incendio, conocieron a los que serían sus nuevos compañeros. Se destacaban los pilotos Tamara Farnsworth (Panther) y Jacob Manley (Hawk), muy orgullosos de la oportunidad de volar junto a "Corazón de Tigre", así como la criptógrafa Velina Sosa, que descifraría lo traído por Eisen.

Llegó el momento de las explicaciones. Eisen suponía que fuerzas oscuras se movían en la Confederación y preparaban una guerra innecesaria. No podía confiar en nadie y había huido con grabaciones de las últimas transmisiones para continuar la investigación. Y tampoco había tiempo para explicar demasiado, porque las naves federadas continuaban llegando. Blair salió a derribarlas.

EL MANITAS

A su regreso, Blair notó cierto movimiento en el hangar contiguo a la plataforma de descenso y fue a investigar. Se trataba de "Alicates", el mecánico de la Intrépida, con vocación de inventor. Blair comprendió que se trataba de una persona susceptible y que cualquier rudeza incidiría negativamente en la calidad de su trabajo, así que tomó la política de elogiar sus creaciones (incluso cuando desarmó los cazas confederados de Blair, Vagabundo y Catscratch para "estudiarlos").

Sosa, entretanto, se dedicaba a descifrar las transmisiones. Hasta el momento había una conclusión evidente: la Confederación tenía secretos.

Pero no todos tenían sus tareas claras: el capitán de la Intrépida había muerto durante los ataques y los pilotos, empezando por Hawk y Panther, daban vueltas sin saber qué hacer. Eisen tomó el mando para cubrir el vacío de poder.

LA "JUSTICIA" DE SEETHER

Continuaba el asedio. Blair y los pilotos destruyeron naves atacantes hasta que llegó la hora de ocuparse de la mismísima Lexington, que impedía llegar al punto de salto. Muerto el perro, se acabó la rabia. La Intrépida escapó.

No todos se alegraron de la huida. Paulsen y Seether se las habían arreglado para estar fuera de la nave madre cuando estalló, pero Seether no resistía a los perdedores: Paulsen fue degollado.


Lo que dice Tolwyn en la TV es alarmante


Maniac no tiene mucho éxito con la Dra. Brady


Paulsen sustituye a Eisen, al que "jubilan"

VAGABUNDO JUEGA SU ULTIMA MANO

El análisis de Sosa terminó sin conclusiones definitivas: faltaban 18 horas en las transmisiones de la Confederación. ¿Qué se dijo en ellas? Antes y después, se habían tratado temas biológicos y hablado de la estación de la cual se "rescató" a la doctora Brody. Sosa recordó una zona de retransmisión situada en el sector de Orlando. Por allí pasaban todas las comunicaciones y quizás tuviesen grabadas las horas que faltaban.

Mientras esperaba la decisión, Blair habló con Panther y descubrió que detrás de la eficiente piloto se ocultaba una gran humanista y amante de la paz. Le dio la razón: no se podía estar eternamente en guerra. Aquello tenía que terminar.

Se recibe un angustioso SOS desde Telamón

El salto a Orlando tuvo que esperar: había sido agredida una nave de los mundos fronterizos. Blair la defendió, destruyendo primero la fragata que la atacaba mientras que, desde la torreta trasera, abatía cazas Hellcat. Por último, se ocupó del destructor.

Salvado el transporte, llegó el momento de la "operación Orlando". Blair, para conocer a sus nuevos compañeros, también habló con Hawk, que resultó ser un soldado nato, muy diferente a Panther. No obstante, Blair reconoció haber disfrutado algo de la guerra contra los kilrathi. En el fondo, Hawk y él no eran tan diferentes.

Era curioso: Alicates tenía a punto unos torpedos huecos llamados TIT para infiltrar personas en lugares peligrosos. Como anillo al dedo. Y enseñó algo más: un mecanismo de invisibilidad que, por desgracia, duraba poco tiempo. Blair lo animó para que lo perfeccionara.

Algo más insólito se producía en el comedor. El invencible Vagabundo perdía una mano de póquer contra Maníaco, que no podía ocultar su alegría. ¿Qué significaba aquello? ¿Fue intencional?

Curiosamente, serían Vagabundo y Sosa los encargados de infiltrarse en la estación de Orlando dentro de los TITS de Alicates. Blair los condujo hasta allí, destruyó el radar y los cazas enemigos y lanzó los caballos de Troya (tuvo cuidado de seleccionar el arma TIT para no hacer estallar por error el objetivo). Y luego, a esperar. De la estación llegaron transmisiones alarmantes: habían sido sorprendidos y Sosa fue la única que pudo escapar. ¿Vagabundo había muerto?

Para que no fuesen dos los cadáveres, había que recoger a Sosa. Blair buscó el diminuto punto azul en el radar y se acercó al cilindro. Maniobró entonces con la nave hasta ver el objeto desde la torreta trasera y encendió el rayo tractor. ¡Listo! Cuando el TIT estuvo centrado, tiró de él con el "espaciador" hasta que Sosa entró. ¡Y de vuelta a casa!

HERIDAS AUN NO CICATRIZADAS

Tras el entierro simbólico de Vagabundo, Blair quiso saber si los datos que le habían costado la vida a su amigo resultaban suficientes. No era así. Aún no tenían pruebas definitivas.

Maníaco no cesaba de culparse por la muerte de Vagabundo. ¿Era una especie de suicidio por haber perdido a las cartas? O ¿sabiendo que su fin estaba cercano, se dejó ganar? Blair intentó tranquilizarlo.

En tiempos de guerra no se puede guardar luto. Un convoy no identificado pedía auxilio y Blair partió al rescate. En el punto del que procedía la llamada había naves kilrathi. ¿Volvían a las andadas? ¡No! Eran ellos los que habían pedido ayuda. Tras abatir a los piratas, Blair escoltó a los "gatos" hasta la Intrépida. El jefe era Melek, un viejo conocido.

Las grabaciones que traía Melek sobre los misteriosos ataques que también sufrían los kilrathi demostraban que se había usado la misma arma que acabó con el Hellespont. Pero también se veía algo más: Hawk reconoció el estilo de vuelo de un piloto al cual él había conocido hacía tiempo y que luego fue trasladado a inteligencia, para un programa ultra secreto cuyas siglas eran MG. El nombre del piloto era Seether.

La ayuda a los kilrathi levantó muchas suspicacias: Catscratch no entendía y Hawk tampoco. Blair trató de explicar a ambos la diferencia entre guerra y paz, y guerreros y asesinos. Con Hawk le fue más difícil.

De tener éxito, la operación traería buenos resultados: Blair persuadió a Melek


Sosa intenta descifrar los datos que trajo Eisen


Blair se esconde y ve llegar a Seether

para que le pasara a Alicates los vastos conocimientos kilrathi sobre camuflaje de naves.

¿Estarían a tiempo de evitar una guerra entre la confederación y los mundos fronterizos? A Eisen solamente le quedaba un recurso: aprovechar las amistades adquiridas durante sus largos años de servicio y hacer un poco de diplomacia. Entretanto, Blair quedaría al mando. Ya el almirante Wilford había prometido enviar marines para apoyar las próximas operaciones.

Las primeras órdenes de Blair se relacionaron con la culminación de la misión de ayuda a los kilrathi: primero habría que repeler el ataque que naves confederadas, haciéndose pasar por fronterizas, lanzaban sobre Pasqual, el planeta natal de Melek.

Cuando regresó, dispuesto ya a escoltar a Melek, le sorprendió descubrir el inicio de un romance entre Catscratch y Sosa. También habían llegado los marines, y Dekker, su jefe, tampoco estaba muy conforme con ayudar a los kilrathi: había estado en un campo de concentración de aquellos.

Pero el deber es el deber. Dekker, una vez que Blair limpió de enemigos el entorno de la base a la que se dirigiría Melek, escoltó al kilrathi hasta allí. Blair esperó a que el marine terminara su parte y luego regresaron juntos a la Intrépida.

VOLANDO A CIEGAS

No había tiempo para descansar. Las noticias que transmitió Wilford eran alarmantes: en la estratégica zona de Peleus desaparecían naves sin que se supiera por qué. Hacia allí se dirigió la Intrépida para encontrarse con la gran sorpresa de que ni el radar ni los escudos funcionaban. Era evidente que el enemigo estaba cerca, y tendrían que luchar casi a ciegas, sin radar, con la única ayuda de los ojos.

Fue una de las misiones más difíciles. En la primera salida lograron derribar varias naves y capturar a un piloto que, para sorpresa de Blair, era el mismo veterano al que le había pagado una copa en el bar de Nephele. Ahora supo mostrarse agradecido: reveló cómo era la nave confederada que creaba esta "zona muerta".

En la segunda salida fueron a por la nave grande y la destruyeron. Nada más desaparecer la interferencia, en el radar vio otra nave que hacía lo posible por llamar la atención. Dekker salió y la escoltó hasta la Intrépida.

La nave madre Intrepid, de los mundos fronterizos

- Hangar (Alicate) — Plataforma de despegue y aterrizaje
- Plataforma de despegue y aterrizaje — Sala de control de vuelos
- Sala de misiones — Sala de control de vuelos
- Sala de control de vuelos — Comedor
- Comedor — Camarotes


Seether no tolera fallos y "castiga" a Paulsen


Faltan horas en las transmisiones Confederadas

El pasajero era nada menos que el almirante Tolwyn. Cuando Blair regresó y se enteró de esto, quiso entrevistarse con su antiguo superior.

"No deserté", le explicó. "Alguien trama algo muy sucio en la Confederación". Para su sorpresa, Tolwyn pareció mostrarse de acuerdo con él. Reveló que MG significaba mejora genética, un plan que existió y que había sido prohibido por la confederación. "¿El tal Seether fue un producto de ese plan?", quiso saber Seether. Tolwyn no respondió, aunque siguió jurando que él también deseaba la paz. Blair recordó las palabras de Eisen: "no puedo confiar en nadie", y decidió retener al almirante. "No le debo nada", se dijo.

Fue en vano. No contaba con que Maníaco no resistiría tener prisionero a su superior y lo soltaría. Ahora la Confederación sabía dónde estaban.

GUERRA CIVIL

Quizás más adelante podrían preocuparse por la fuga de Tolwyn. Ahora había dos situaciones críticas y tendrían que escoger una de ellas: por una parte, Circe, mundo fronterizo, se veía abocado a una guerra civil provocada por la Confederación; por otra, en Speradón, territorio fronterizo, la confederación tenía una fábrica de armas cuya captura podía ser muy útil para las batallas futuras. Panther se inclinaba por la primera misión (salvar vidas), Hawk por la segunda (obtener armas). Blair, aunque sabía la importancia de armarse, optó por darla la razón a Panther. Partieron hacia Circe.

El ambiente no estaba muy calmado cuando llegaron. Las relaciones entre la aviación y la infantería de marina nunca fueron muy cordiales: Dekker y Maníaco estuvieron a punto de llegar a las manos. Blair los separó.

Tres posibilidades había para ayudar al gobierno legítimo de Circe, asediado por mercenarios confederados: detener una ofensiva de tanques, apoyar a Dekker en una operación comando o derribar a las naves enemigos que apoyaban a los rebeldes. Solamente había tiempo para llevar a cabo dos de los tres objetivos.

Blair comenzó por detener la ofensiva de tanques. Mientras los pilotos se ocupaban de los cazas, él se dedicó a jugar al tiro al blanco con los tanques, que se veían como puntos naranja en su radar. Sólo debía cuidar de no estrellarse, pues disparaba sobre un objetivo terrestre.

Entre misión y misión, Panther buscó la ocasión de hablar con Blair: el incorregible Maníaco, que no cesaba de buscar problemas, ahora se dedicaba a importunar a la chica, pero Panther, que era de armas tomar, se disponía a usar una pistola para mantenerlo a raya. Blair, para que la sangre no llegara al río, se comprometió a hablar con su amigo.

UN MAL EJEMPLO

Cumplida la segunda misión, los circeños, agradecidos, pagaron el servicio de una forma estupenda. Desde las guerras kilrathi, en su planeta había un sistema de escuchas que aún se mantenía operativo. En consecuencia, tenían gran cantidad de información codificada sobre transmisiones. ¡Justo lo que Sosa necesitaba!

Cuando Blair fue a hablar con Maníaco, se encontró con que éste tenía otro interlocutor: la juventud de Catscratch lo había llevado a cambiar de ídolo y escuchar

extasiado las aventuras de Maníaco. Blair se alarmó: con un loco tenía más que suficiente, e intentó alertar al chaval. Pero nadie escarmienta por cabeza ajena.

Un mensaje del almirante Wilford definió los nuevos objetivos: por una parte, se había descubierto una línea confederada de suministros bélicos que era conveniente interrumpir; por otra, el descubrimiento de un pequeño y misterioso satélite merecía mayor atención. Catscratch se ofreció voluntario para recoger el satélite con el rayo tractor. A Blair, conocedor de las recientes influencias "maníacas", aquello no le gustó mucho, pero no podía negarse.

Sus temores estaban fundadas: tras derribar un par de cazas, llegó la voz angustiada de Vera diciendo que su amado Catscratch se habían metido en líos. Blair interrumpió la misión para ir a rescatarlo, abatió algunas naves que molestaban, buscó la cápsula de eyección y la atrajo con el rayo tractor, tras de lo cual destruyó el caza de Catscratch para que el satélite no volviese a caer en manos enemigas.

Tras echarle una buena regañina al joven por dejarse llevar por Maníaco, fue a ver a Alicates. Gracias a la información suministrada por los kilrathi, el equipo de enmascaramiento había sido muy mejorado. Pero seguía habiendo uno solo y habría que volar sin compañía. Blair decidió correr el riesgo.

La demora de Eisen preocupaba a Panther. "No podemos perder las esperanzas", le dijo Blair, y se fue a dar las nuevas órdenes. Aunque había aparecido otra misión, no le gustaba dejar las cosas a medias y optó por terminar lo interrumpido por Catscratch. Como se trataba de naves grandes (había que destruir dos cargueros), llevó cohetes leech.

La previsión de los leech demostró ser muy útil. Cuando los cargueros fueron destruidos, Wilford informó que habían divisado una nave confederada muy potente, de un modelo desconocido hasta ahora. Si Blair la desactivaba, Dekker podría abordarla, tomarla y hacerla llegar a la Intrépida. Sosa, además, había trabajado con los códigos circeños: podrían acercarse sin ser tomados por enemigos. La idea era buena y Blair accedió.

Por supuesto, cuando llegó a las inmediaciones de la nave Dragón y disparó cohetes leech, las demás contraatacaron. Pero el mal ya estaba hecho: la Dragón no tardó en quedar inmóvil y a Dekker, que llegó poco después, no le fue difícil apoderarse de ella.

GENOCIDIO

La nave Dragón capturada interesó mucho a Alicates. En primer lugar, llamó su atención el extraño disco que portaba: parecía un arma; en segundo, estaba la propia nave. "Si quieres", le dijo a Blair, "te la preparo para que vueles en ella". Blair accedió.

Parecían estar en un punto muerto cuando llegó una petición de auxilio del planeta FT957, del sector de Telamón. El mensajero parecía muy angustiado. Blair abordó el Dragón y, acompañado por Dekker, pues se trataba de una operación terrestre, fue a investigar.

El Dragón hizo que no fueran muy bien recibidos. "¡Una nave como ésta nos bombardeó!", decían los sobrevivientes. Cuando se convencieron de que los recién llegados no eran enemigos, explicaron lo ocurrido. El 90% de la población estaba muerta, con la carne destrozada, pero el resto, misteriosamente, estaba indemne.


Blair, a punto de regresar al servicio activo


Alicate, el "manitas" del Intrepid, será decisivo


Dekker sale a investigar la nave cercana

El Dragón capturado lleva un extraño aparato

Un médico del planeta explicó la razón. Se trataba de un arma biológica que inspeccionaba el código genético y, si no coincidía con lo que le habían programado, destruía al organismo. En manos del agresor estaba aniquilar a todos los gordos, los delgados, los de baja estatura, lo que se le ocurriera. Cualquier cosa que para él no fuese "genéticamente aceptable". Una de las cosas más diabólicas que Blair había visto en su vida.

LOS LANCEROS DE LA CRUZ GAMADA

Ya conocían el poder del adversario, pero aún no sabían quién era ni dónde se ocultaba. Esa situación pronto cambió con una llamada de Wilford: un estudio de las operaciones enemigas le había permitido calcular un posible "centro" en el sistema Axius. Para no arriesgar a la Intrépida, Blair, a bordo del Dragón, fue solo a investigar. Ya cerca del punto de salto, Sosa le dijo que había localizado la base. Blair saltó. Por suerte, su nave tenía los códigos para el descenso en aquel extraño lugar. Estaba solo en tierra extraña.

Lo primero que vio fue un almacén lleno de armas. Reconoció discos como el que llevaba el Dragón y ahora estudiaba Alicates, y cilindros con el arma biológica lanzada sobre Telamón.

Numerosos soldados de extraño uniforme se dirigían hacia un punto de concentración. Blair los siguió y fue testigo de la arenga de Seether, en la cual mencionaba como "gran victoria" lo de Telamón. A continuación hablaría el gran líder, el que había creado aquel cuerpo de élite. Era el almirante Tolwyn.

El discurso de Tolwyn fue revelador para Blair, que no salía de su asombro. Hablaba de la supervivencia de los fuertes, del enemigo potencial que constituían los mundos fronterizos y de la maravillosa arma llamada "Mecanismo Genoselector", que crearía una "humanidad mejor". Como ya había sospechado Blair, Seether, el

jefe de aquel grupo, llamado "Lanceros Negros", era producto de aquel viejo programa MG de mejora genética que en la Confederación creían interrumpido.

Cuando Tolwyn se marchó en medio de vítores, Seether descubrió a Blair. En la huida, "Corazón de Tigre" se tropezó con la doctora Brody. La mujer que él creyó rescatar era ahora una prisionera a la que obligaban a producir armas biológicas. Intentó llevársela con él, pero los perseguidores le dispararon. Antes de morir, ella le entregó una grabación. Blair se las arregló para regresar a la Intrépida. Ahora sabía mucho, quizás demasiado.

¿MEJORA GENETICA?

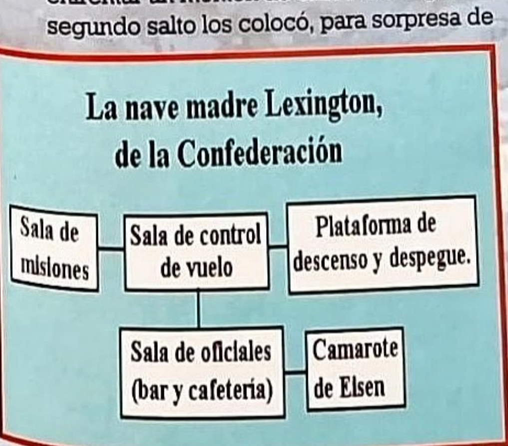
Cuando Dekker supo que el culpable era Tolwyn no pudo contener su ira: ¡él lo había capturado y Blair lo dejó escapar!

Alicates ya sabía el contenido del extraño disco y cómo utilizarlo. Se trataba del arma más poderosa que había visto en su vida. Blair ya sabía, por el contenido de la grabación de la doctora Brody, que el nombre del arma era flash-pak.

Sabían algo más: Tolwyn viajaba hacia la Tierra a bordo del Vesubio, un portanaves mucho más grande y poderoso que la Intrépida. Pero debían detenerlo antes de que llegase a la asamblea y votasen a favor de la guerra. Ya Blair tenía pruebas.

Había una posibilidad: la mayor maniobrabilidad de la Intrépida le permitía tomar un atajo a través del sistema Ella. El único inconveniente era la existencia de una gran base en ese sistema. Hawk propuso usar el flash-pak, pero Panther argumentó que aquello equivaldría a matar muchos civiles en una zona superpoblada. Blair estuvo de acuerdo: no usarían el flash-pak e intentarían pasar de largo junto a la base.

Y lo consiguieron, aunque sí tuvieron que enfrentar un montón de cazas enemigos. El segundo salto los colocó, para sorpresa de




Eisen tapó el monitor al entrar Blair. Muy raro.

El médico revela el carácter fascista del arma


Vagabundo y Sosa son sorprendidos en Oreste

Lo inesperado: Blair ha ayudado a un Kilrathi

Tolwyn y Seether, junto a un Vesubio a punto de entrar en el hiperespacio.

El almirante dio la orden de no saltar y enfrentarse al Intrépida. Multitud de naves salieron del Vesubio a las que Blair y sus pilotos, casi sin aliento, tuvieron que hacer frente.

Cuando todo parecía perdido, apareció una nave gemela del Vesubio para defender a la Intrépida. ¿Qué significaba aquello? Pronto lo supieron: ¡era Eisen que, como la caballería, llegaba en el momento preciso! Los cazas enemigos restantes fueron destruidos.

Pero la precipitada carrera había afectado al Santa Elena, el gemelo del Vesubio que había traído Eisen, así que el golpe final lo debería dar Blair. Alicates sugirió utilizar el flash-pak y esta vez, como no había civiles de por medio, Blair accedió.

El Vesubio fue destruido, pero Tolwyn y Seether, como suelen hacer los malos, lograron escapar. "Tú los viste en Axius", propuso Eisen. "La única posibilidad es que vayas a la Tierra y des testimonio."

Decirlo era fácil, pero en aquellos momentos Blair era considerado un traidor y era difícil que lo dejaran descender. Cargó con el mejor armamento de que disponía (incluyendo misiles leech) y despegó dispuesto a todo.

Y lo primero de ese "todo" era Seether, el super-piloto mejorado genéticamente y que maniobraba a velocidades endemoniadas. Blair, sabiendo que debía jugarse el todo por el todo, usó los leech para debilitar la nave enemiga. Fue una batalla difícil, pero ver estallar a Seether constituyó una gran satisfacción: el hombre vencía al supuesto super-hombre.

POR LA BOCA MUERE EL PEZ

Muerto Seether, Blair se enfrentó a las últimas defensas que impedían su descenso en la Tierra: cuatro naves Arrow, numerosas minas y algunas torres que disparaban. No fue fácil, pero los torpedos cumplieron su cometido. Y Blair irrumpió en la asamblea justo en el momento en que el flamante "comisario estelar" Tolwyn se disponía a pedir una votación para declararle la guerra a los mundos fronterizos.

Blair debía ser astuto. No se precipitó y evaluó el momento. Así consiguió que Paladín, el canciller, le permitiera hablar. Blair jugó al juego de Tolwyn de apelar a la inteligencia de la asamblea, le dio vueltas al almirante para permitirle hablar y llegado el momento, resistió la tentación de llamarle "loco sediento de poder" y, en cambio, le tendió una trampa para que el propio Tolwyn cometiera un error.

La treta dio resultado: Blair mencionó las armas biológicas y Tolwyn siguió hablando del tema. Y habló de su odio a los "débiles", de la necesidad de crear una "raza superior", hasta que la asamblea consideró que había escuchado suficiente. El voto fue abrumador a favor de la paz.

El juicio contra Tolwyn fue largo, pues muchos vinieron a declarar. Cuando supo el veredicto, el almirante se suicidó. Blair, no menos cansado, pensó que sus días de piloto de combate debían terminar. Pero no volvería a convertirse en agricultor: seguiría volando como instructor. Hasta los tigres necesitan retirarse a sus cuevas para descansar.

JULIAN PEREZ



OK PC

THE DAGGER OF AMON RA

Estoy en la caldera del museo. Me he encontrado un pasadizo con ratas y no sé cómo hay que pasarlo ¿Cómo se hace?

NATALIA REOLID MARTINEZ
TOLEDO

Respuesta

Tienes que tirar el queso en el pasillo de la izquierda. Luego, debes entrar en el pasillo de la derecha, para llegar a la sala del tiranosaurio y contestar el interrogatorio.

SOBRE JUEGOS PROPIOS

Somos tres chicos que estamos haciendo una aventura gráfica, en lenguaje BASIC, y os queríamos pedir que, cuando lo terminemos, pusierais una demo en algún CD-ROM.

RAUL NAVARRO
CALDES DE MONTBUI

Respuesta

Perdonad por resumir vuestra carta, pero es obvio por motivos de espacio. Por supuesto que nos gustaría poner vuestro juego en CD-ROM. Nuestra política es NO SER EXIGENTES con los programas que nos manden los lectores. OK PC es una revista en la que todos (lectores y redactores) somos una familia. Y todo lo que sea para divertirnos juntos es el objetivo final de nuestro trabajo. Adelante.

LANDS OF LORE

Estoy en el último piso del castillo de la bruja Scotia y no sé cómo matarla. Tengo el anillo que me ha dado el rey Richard y creo que tengo que matarla con él, pero no sé cómo, dónde o cuándo utilizarlo. Ante este incoveniente he intentado atacarla cuerpo a cuerpo, pero se transforma en una especie de araña a la que no consigo dañar, ni siquiera utilizando magia o tirándole escudos y yelmos.
¿Podríais decirme qué es lo que tengo que hacer?

GABRIEL MORATALLA
ALCALA DE HENARES

Respuesta

Tienes que unir el anillo que te dio el rey con el rubí que recuperaste en el pantano de los Gorka. De esta forma, obtendrás una nueva arma mágica qué sólo debes utilizar cuando Scotia cambie de forma. Lo mejor es que, tras la conversación con Scotia, la uses como si fuera cualquier arma mágica normal. Procura que sea el personaje con mayor nivel de magia.

HELP!

SHADOW OF THE COMET: Después de escapar del monstruo de las catacumbas y teniendo las estatuas y los hechizos, ¿cómo puedo coger al gato del puerto que sirve para despistar a las familias y que no me maten?
ALONE IN THE DARK 2? Después de que Carnby, el protagonista, es capturado y pasa el control del juego a la niña que se encuentra en la casa, ¿qué debo hacer? ¿tengo que entrar otra vez dentro de la casa? ¿cómo puedo entrar en la casa?

ALFREDO ZAPORA CEBRIAN
VILASECA

Respuesta

SHADOW OF THE COMET: Coge el pescado podrido que hay en el cubo del almacén de Myer y cogerás al gato. Ve por el lado derecho de la casa y suelta al gato delante del perro.
ALONE IN THE DARK 2: De momento, empuja la tabla de la pared y coge el sandwich, el bote de pimienta y la bolsa de semillas. Estas últimas dáselas al loro. Evita al pirata y sube corriendo las escaleras. La solución del juego se incluye en el nº 23 de la revista.

ESCRIBENOS A:

OK CORREO
C/ Alberto Alcocer, 5 - 1º dcha.
28036 MADRID

OK PC Zona Neutra

Este mes inauguramos una nueva sección en la que vais a poder participar todos vosotros para hablar de lo que os apetezca acerca del mundillo del juego para ordenador y todo lo que se relaciona con él. Quejas, felicitaciones, opiniones imparciales, todo tiene cabida en esta sección que está hecha para vosotros. Las cartas que a continuación os ofrecemos han llegado a nuestra redacción a lo largo de pasados meses.
Esperamos que en la siguiente Zona Neutra aparezca vuestra carta, eso sí, respetando vuestro anonimato.

Queridos amigos de OK PC:
Os escribo esta carta porque veo que no habéis hablado aún de uno de los mejores juegos que he tenido el placer de disfrutar en los últimos meses, su nombre es Warcraft 2 y es el mejor arcade al que he podido jugar. La única pega es el alto precio que he tenido que pagar por él, aunque ha merecido la pena. Tampoco entiendo por qué un juego tan bueno es tan difícil de encontrar. La dificultad llegó a tal extremo que el mentiroso del vendedor me decía que ese juego no iba a llegar a nuestro país. ¿Acaso los vendedores no saben lo que venden? ¿Qué hacen las distribuidoras al respecto? ¿Cómo se puede dejar de lado un juego como éste y dar soporte a otros como Cybermage?

Señores redactores de OK PC y público lector en general:
Soy un usuario de ordenador, tanto a nivel profesional como personal. Quiero que mi carta sirva de aviso para todos los incautos que pretendan instalar Windows 95 en su computadora. Han pasado dos semanas largas desde que tuve la triste idea de adquirir dicho programa y la verdad no sé que me molesta más, si haberme gastado las casi veinte mil pesetas que podía haber empleado en otra cosa, o el tiempo que he perdido llamando al servicio de información de Microsoft y configurando y reconfigurando mi ordenador incontables veces.

Cosas que creía que me funcionaban perfectamente, como puede ser la tarjeta de sonido, comenzaron a darme problemas de toda índole, y me encontré con otras incompatibilidades que todavía no he llegado a comprender.

La cuestión final a la que quiero llegar es que todo aquel que pretenda echarle mano al nuevo sistema operativo debe informarse con antelación de si su equipo puede soportarlo, pues, si no, se van a encontrar en mi situación, un disco duro lleno de porquería, una desconfiguración tal que no puedo solucionarla de ninguna manera y un programa llamado Windows 95 que todavía estoy pensando que hacer con él.

Un usuario indignado

Colegas de OK PC:
Os escribo esta carta para exponeros lo que hace poco me pasó con Crusader No Remorse. Debido a los comentarios de vuestra revista, en los que lo clasificábais como un buen arcade, me decidí a ir a unos grandes almacenes y comprarlo.

Con una impaciencia que no podéis imaginar para instalarlo en mi ordenador, llegué a mi casa. Pasé de comer con mi familia y entré en mi habitación para jugar a esa maravilla. Cuál fué mi sorpresa cuando al acabar la instalación me encontré la pantalla llena de errores. Que si falta memoria y todas esas demás zarandajas. Os puedo asegurar que me leí al dedillo los requerimientos mínimos antes de comprar el juego y que éstos eran acordes con mi ordenador, ya que poseo un Pentium 100 Mhz. con 16 Mb de RAM y memoria base de sobra para hacer funcionar el programa.

¿Por qué tengo que estar toda una tarde creándome discos de arranque, modificando mis ficheros de configuración y pasando datos de un lado a otro? Pienso que los juegos de ahora sólo corren en unos cuantos sistemas optimizados al máximo y siempre que tengas unos conocimientos muy amplios de informática.

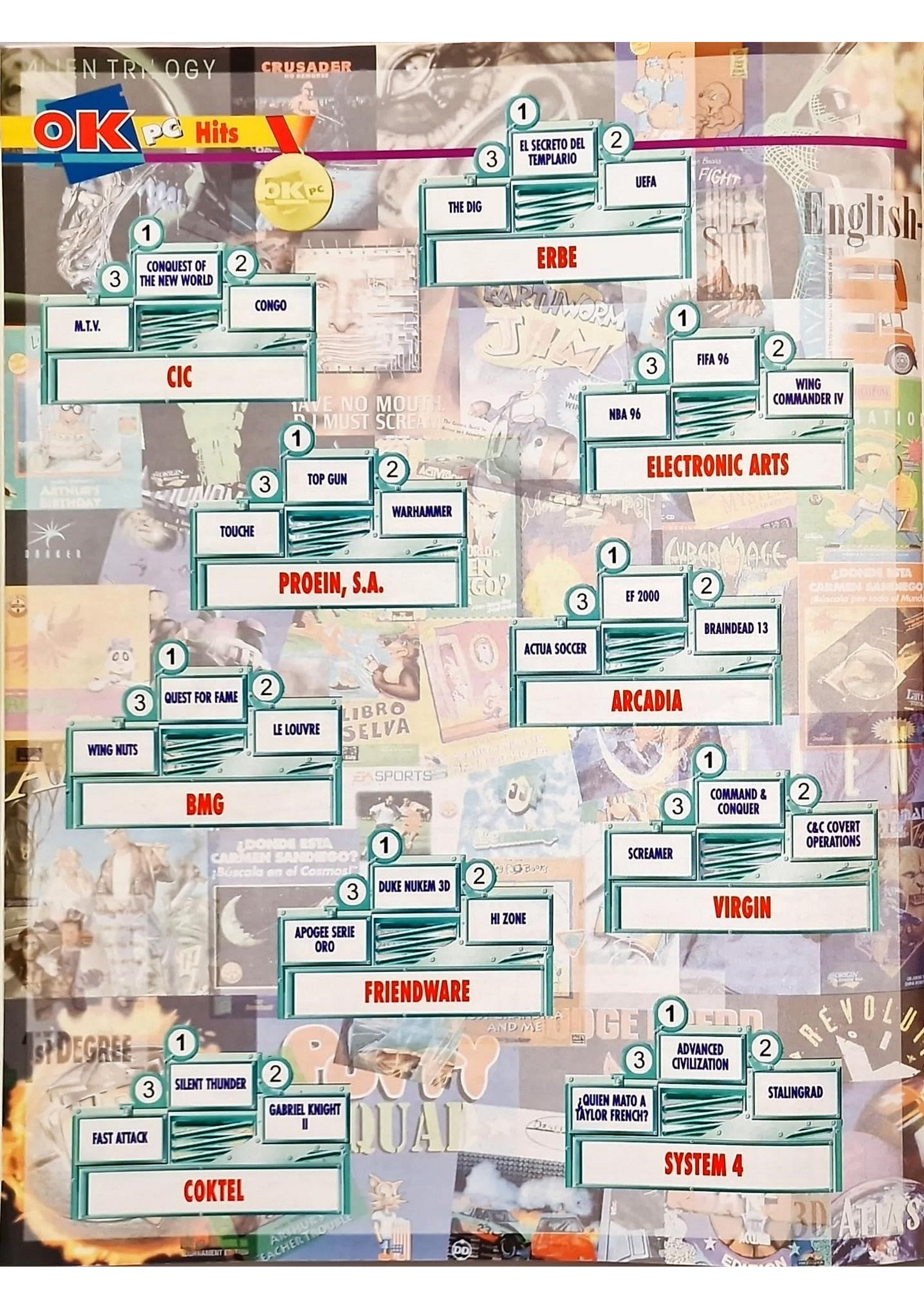
¿Por qué sacan juegos al mercado para un hardware que no se ha inventado? ¿Cuánto nos queda por sufrir a los usuarios domésticos por estas locuras de informáticos?

Hola OK PC:
Llevo ya mucho tiempo en esto de la informática, especialmente en el campo de los videojuegos. Tengo 30 años, estoy casado y sigo jugando con mi ordenador. Sólo quería comentar la abrumante censura de las "mentes bien pensantes" de nuestro país sobre el sexo en Internet. La verdad es que todo me parece una hipocresía pura, pues recuerdo que en la transición democrática, las revistas pornográficas inundaban los quioscos. De acuerdo, a la salida del colegio todos nos dejábamos los ojos viendo las portadas, pero de ahí al infierno de la perversión que pronosticaron algunos, hay una enorme distancia que afortunadamente nunca se cumplió.

Lo mismo ocurre con las direcciones de Internet que ofrecen fotografías eróticas. Me parece excelente que estén a la disposición de cualquiera que las solicite. Lo que sí hace daño a las conciencias más jóvenes es el exceso de violencia en algunos juegos. Eso sí que habría que censurarlo.

Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra"
c/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha.
28036 Madrid



OK PC Hits
1 EL SECRETO DEL TEMPLARIO
2 UEFA
3 THE DIG
ERBE
1 CONQUEST OF THE NEW WORLD
2 CONGO
3 M.T.V.
CIC
1 FIFA 96
2 WING COMMANDER IV
3 NBA 96
ELECTRONIC ARTS
1 TOP GUN
2 WARHAMMER
3 TOUCHE
PROEIN, S.A.
1 EF 2000
2 BRAINDEAD 13
3 ACTUA SOCCER
ARCADIA
1 QUEST FOR FAME
2 LE LOUVRE
3 WING NUTS
BMG
1 COMMAND & CONQUER
2 C&C COVERT OPERATIONS
3 SCREAMER
VIRGIN
1 DUKE NUKEM 3D
2 HI ZONE
3 APOGEE SERIE ORO
FRIENDWARE
1 SILENT THUNDER
2 GABRIEL KNIGHT II
3 FAST ATTACK
COKTEL
1 ADVANCED CIVILIZATION
2 STALINGRAD
3 ¿QUIEN MATO A TAYLOR FRENCH?
SYSTEM 4

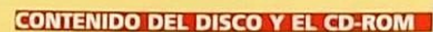
La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones

Nº 34

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Demo de **X-COM**, acción total bajo el agua.
- **Aces of the Deep.** Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer Reich.
- Especial de **juegos arcade** para MS-DOS: días enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosa!





Nº 35

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **PC Rally.** A tope en el mundial de rallies.
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



Nº 36

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Alien Breed 2: Tower Asault.** Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este número:

Wings of Glory, Myst en castellano, **Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads** y hasta 30 juegos más.

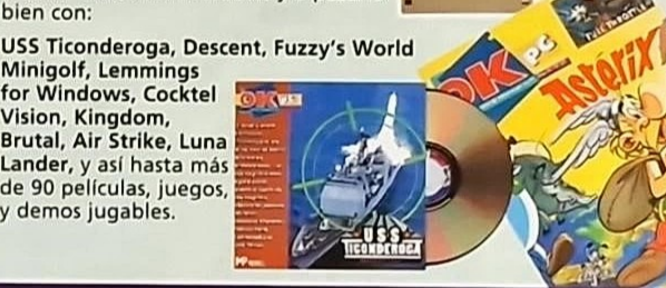


Nº 37

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Baldies**: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

USS Ticonderoga, Descent, Fuzzy's World Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.

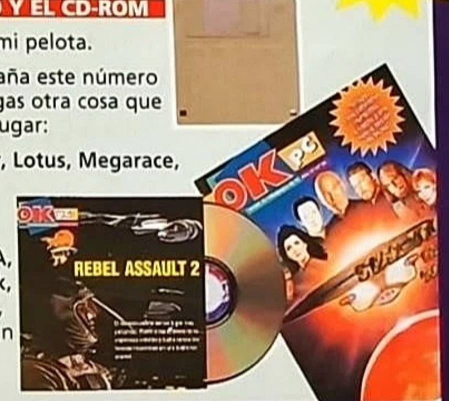


Nº 38

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Dschump.** Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser difícil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

One Must Fall, Raptor, Lotus, Megarace, mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.



Nº 39

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Threat.** Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increible CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo, Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGo!, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc.



ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL MULTIPRESS, S.A. AVDA. ALBERTO ALCOCER, 5-1º DCHA. 28036 MADRID. TNO.: (91) 350 5214 FAX: (91) 350 6002

Deseo recibir los ejemplares de **OK PC** nº ______________, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma de pago que indico (válido hasta agotar existencias)

NOMBRE ____________ 1er. APELLIDO ____________

2º APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ Nº ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ____________

PROVINCIA ____________ EDAD ____ NIF ________ TNO ________

☐ VISA
☐ 4B
☐ CAJAMADRID
☐ TARJETA 6000
☐ MASTER CARD

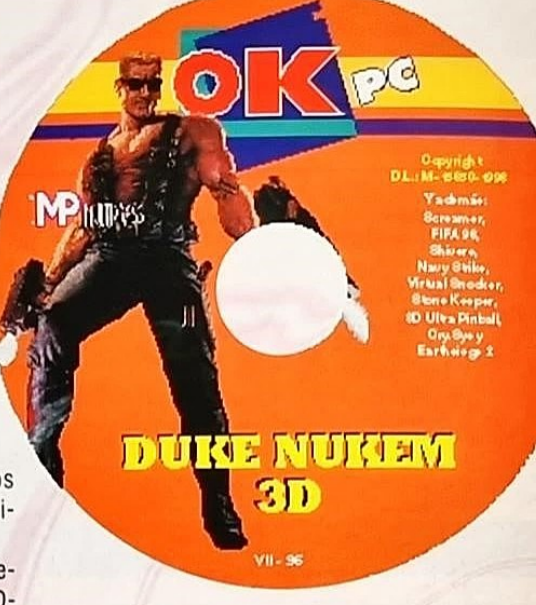
FIRMA

Nº ______/______/______/______

Caduca ____________ 199______



Contenido del CD-ROM



Este es el nuevo navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones, muy superior al del antiguo, vas a tener la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los videos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.
A continuación os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos. Para facilitaros la localización de las demos incluimos el nombre del ejecutable y el directorio donde está cada demo.
Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1 con lo que os saldrá la explicación del mismo. A continuación con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaros sobre todo el el cursor del ratón ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo se transformará en una mano y en el negativo seguirá siendo una flecha. Esperamos que guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por nuestros CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

• Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono del CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pulsa sobre el botón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.

• Ejecuta Windows.

• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

• Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

• Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

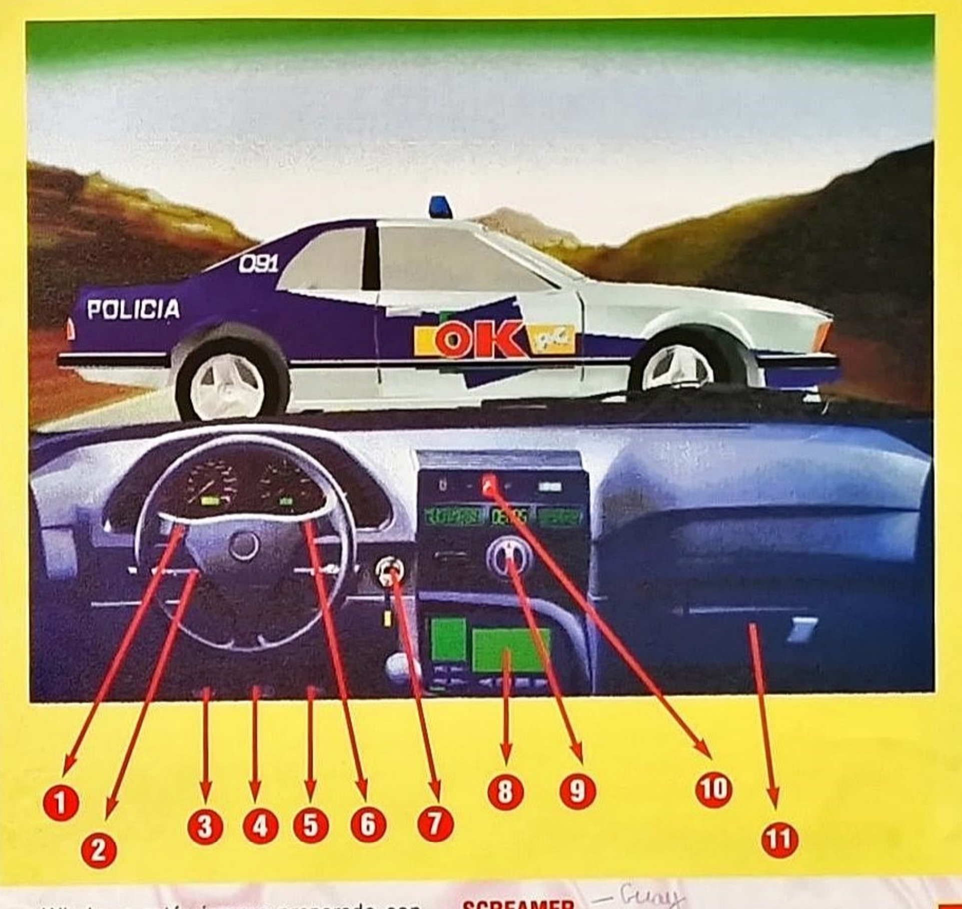
• En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

• No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

• Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

• La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

• Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres



1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del naveegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.Abre el catálogo del mes.

que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.

• Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

DUKE NUKEM 3D
(\DN3DS\DUKE3D.EXE)

486 DX2 8MB

● Impresionante juego que hará olvidar al ya mítico Doom, al que supera con creces en violencia y acción. A destacar de él la increíble interacción con los decorados en los que se desarrolla la acción. Y no te pierdas la infinidad de pequeños detalles que van surgiendo a nuestro alrededor.

SCREAMER
(\SCREAMER\SCREAMER.EXE)

86DX2 8MB

● Demo jugable del simulador de coches de carreras Screamer. Los gráficos son muy buenos, aunque en esta versión no podemos disfrutar del modo SVGA. La demo está limitada a una sola carrera.

FIFADEMO
(\FIFADEMO\FIFADEMO.EXE)

486DX2 8MB

● Demo jugable de uno de los mejores simuladores de fútbol que existen. Está limitada, y así, sólo podremos jugar partidos amistosos y no tendremos opción de crear nuestro propio equipo, pero aun así merece la pena disfrutar de su increíble realismo.

EXTREME
(\EXTREME\SETUP.EXE)

486DX2 8MB

● Demo del excelente juego de pinball Extreme. Podremos disfrutar de sólo uno de

ATENCION

El pasado mes algunos de nuestros lectores tuvieron problemas para acceder al CD-ROM de OK PC con la portada de Silent Thunder. Estos problemas han sido muy puntuales y tras investigar las posibles causas hemos determinado que son debidos a incompatibilidades de algunos ordenadores con algunas marcas de lectores de CD-ROM bajo Windows 95, en especial con los Mitsumi de cuádruple velocidad. Recomendamos adquirir una versión actualizada de los drivers de dicho modelo para poder acceder sin problema a todos los CD-ROM del mercado.

Los lectores que lo deseen, pueden enviar su CD-ROM a la revista para que lo probemos por si efectivamente existiese algún error físico en el disco, en cuyo caso enviaremos otro por correo sin coste alguno.

En el caso de que tuvieseis especial interés por alguna demo o sección del CD-ROM (ver el contenido de la revista del mes pasado) podéis escribirnos o enviarnos un fax e intentaremos incluir el material solicitado en los próximos meses junto al resto de demos de actualidad.

Sentimos las molestias que este CD haya ocasionado a nuestros lectores y nos comprometemos a evitar que este problema se repita en el futuro.

sus variados tableros de juego. Para instalarlo, ejecutar el fichero SETUP.EXE.

SHIVERS
(\SETUP.EXE)
486DX2 8MB Windows

● Demo de la aventura gráfica Shivers de Sierra. Aunque sólo presenta unos pocos escenarios del total de que consta la aventura, es muy jugable, debiendo resolverse algunos enigmas. Te recomendamos que te acerques a la puerta al lado del tapiz. Se instala ejecutando el fichero SETUP.EXE que está en el directorio raíz.

NAVY STRIKE
(\OKPC\INSTALL.BAT)
486DX2 8MB

● Demo del simulador de vuelo Navy Strike. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, existe una gran cantidad de opciones, lo que lo hace un poco difícil de manejar. Se instala ejecutando el fichero INSTALL.BAT que se encuentra en el direcctorio raíz.

SNOOKER
(\SNOOKER\SNOOKER.EXE)
486DX2 4MB

● Demo de un simulador de snooker, juego de billar muy popular en paises anglosajones. Posee unos movimientos en 3D buenísimos, lo que permite ver la bola y golpear desde cualquier ángulo que queramos.

STONE KEEPER
(\INSTALL.EXE)
486DX2 8MB

●Demo de un magnífico juego de rol con animaciones en vídeo en el que, combatiendo en primera persona, te enfrentarás a un sinfín de enemigos en las mazmorras de un siniestro castillo. Para instalarlo, ejecuta el fichero INSTALL.EXE que se encuentra en el directorio raíz.

SOLUCION A WING COMMANDER IV
(\OKPC\WC4\HIPER.EXE)
Windows

●Completísima solución al juego Wing Commander IV. Mediante un sencillo menú, podremos ver los personajes, las armas, las soluciones a las distintas fases del juego, etc. Además, gracias a los hipertextos, podremos movernos facilmente entre todas estas opciones.

ULTRA PINBALL
(\3DUPINB\SETUP.EXE)
486DX2 8MB Windows

●Excelente juego de pinball totalmente jugable. Esta demo funciona bajo Windows y es un claro reflejo de lo que Sierra sabe hacer: animaciones, pocas limitaciones y muchas horas de diversión están aseguradas.

SHAREWARE

FOOTBALL PRO´96

●Vídeo del juego de fútbol americano producido por Sierra.

EARTHSIEGE 2

●Vídeo del juego Earthsiege 2.

CRY.SYS

●Vídeo de la preview del juego CRY.SYS de Sierra.

SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

●Librerías VBRUN: En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típcas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.

● Video for Windows: en el caso de que tu versión de Video for Windows esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instalaes la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar Video for Windows sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.

● Quick Time: en el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos Quick Time bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.

●GWS: En el directorio \GWSDOS y \GWS encontrarás el visualizador shareware Graphics Work Shop (GWS) en su versión para Windows y MS-DOS respectivamente. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto, y un sinfín de posibilidades.

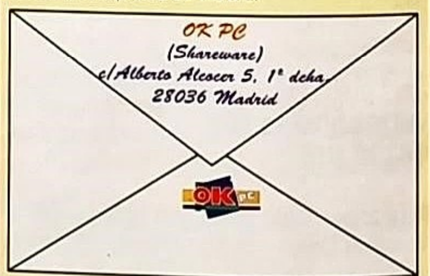
●Wing: muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece Wing. Si algún programa de Windows te exige utilizar Wing, utiliza esta ampliación de Windows. También hemos incluido \WIN32S por si algún programa te lo solicita.

● Visor Multimedia: este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (videos, compact disc, etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM. La localización de este programa está en \VISOR.

●Paint Shop Pro : en el directorio \PSP encontraréis la versión shareware de este popular coversor y capturador de imágenes. Este programa funciona bajo Windows y es ideal para ver y tratar imágenes en este sistema gráfico.

PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM envíanoslos en disquete o CD-ROM a:



Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente.



Contenido del 2º CD-ROM

HARDBALL 5
(\HB5DEMO\HB5.BAT)
86/33 Mhz, 8 Mb de RAM, SVGA

● Juego de béisbol con gráficos de alta resolución que te propone disfrutar de este magnífico deporte americano. Hardball ha ido superándose año tras año, desde que viera la luz en su primera versión para Spectrum y Commodore 64.

UNNECESARY ROUGHNESS
(\UR96\UR96.BAT)

● Demo de uno de los deportes más queridos por los norteamericanos, el fútbol (americano, claro). Dirige a un equipo hacia la vistoria en el campo de juego y aprende en tus huesos lo que es un placaje

RISE & RULE
(\DEMO\ANCIENT\SETUP.EXE)
486 o superior, 8 Mb de RAM, SVGA, Windows

● Juego de estrategia con unos excelentes gráficos SVGA. Lucha en la antigua Roma o Grecia por el poder del Mediterráneo y de todo el mundo. Este juego va ha ser un duro competidor de juegos tan famosos como Civilization y Colonization.

LITHOUSE
(\LIGHTH\DEMO\SETUP.EXE)
486 o superior, 8 Mb de RAM, SVGA

● Aventura en la que asumes el papel de una muchacha que ha perdido a su padre por culpa de un experimiento fallido. El misterio y la calidad gráfica de este producto te atraparán por completo.

MULTIMEDIA

E.C.T.S. 96
(OKPC.BMP MPVIDEOS ECTS.AVI NSN)
Video for Windows

● Disfruta con este vídeo de las mejores tomas de lo que ha sido la primera edición del año del ECTS en Londres. En esta feria se unen los mayores fabricantes software para presentar sus próximos lanzamientos y OK PC ha estado allí para mostrate las mejores imágenes con este vídeo.
D:\MPVIDEOS\ECTS.AVI

FAST ATTACK
(OKPC.BMP MPVIDEOS FASTATK.AVI NSN)
Video for Windows

● Vídeo con imágenes del próximo simulador de submarino de guerra actual creado por Sierra para uso y disfrute de todos los jugones. Este simulador se caracteriza por su gran número de opciones disponibles y realismo.
D:\MPVIDEOS\FASTATK.AVI

RED BARON 2
(OKPC.BMP MPVIDEOS REDBRN2.AVI NSN)
Video for Windows

● Hace ya tres años largos nos sorprendió la primera parte de este estupendo simulador de vuelo de la I Guerra Mundial, aunque por aquel entonces verlo en EGA era ya un lujo. Hoy sale su segunda parte con todas las mejoras que las nuevas tecnologías han puesto a mano de Microprose.
$$D:\MPVIDEOS\REDBRN2.AV

SILENT THUNDER 2
(OKPC.BMP MPVIDEOS SLNTHUND.AVI NSN)
Video for Windows

● Video con las mejores secuencias de este simulador del avión "matatanques", del cual os ofrecimos la demo en exclusiva el pasado mes.
D:\MPVIDEOS\SLNTHUND.AVI

SHEREWARE PARA MS-DOS

CONSTRUCTION BOB ESCAPES FROM HELL
(\DOS\ARCADE\BOBHELL\BOBHELL.EXE)
VGA.

● Segunda parte de este divertidísimo juego. En este caso has de conseguir escapar del infierno consiguiendo unas llaves que abrirán las puertas de la libertad. Un juego de plataformas mezclado con fases de arcade.



MATH SNATCHERS
(\DOS\VARIOS\MATHSW\START.BAT)
VGA.

● Divertido juego para niños en el cual se ha de completar la suma propuesta. Esto debe hacerse antes de que los bichos voladores lleguen al centro de la pantalla. Una sencilla idea adornada por unos simpáticos gráficos renderizados.

MINDBLOX
(\DOS\VARIOS\MINDBLOX\MINDBLOX.EXE)
VGA y ratón.

● El popular y adictivo juego Simon llevado al ordenador. Esta versión shareware únicamente permite jugar en el nivel más básico.

TETRIX (\DOS\VARIOS\TETRIX\TETRIX.EXE)
VGA.

● Excelente juego del tipo Tetris. Tiene la particularidad de tener varios niveles de dificultad desde los que podemos empezar. Además, las fichas son distintas dependiendo del nivel, lo que contribuye a aumentar la dificultad.

VOODOO LUNCH
(\DOS\ARCADE\VOODOO\VOODOO.EXE)
VGA.

● Arcade en el que asumes el papel de un

indígena que debe rescatar todo el oro y los diamantes robados de sus tierras. La única ayuda que tienes es un viejo boomerang con el cual te deberás enfrentar a otras tribus. Personajes muy simpáticos y varios planos de scroll adornan una vieja idea que sigue teniendo mucho éxito.

RINGS OF THE MAGI
(\DOS\VARIOS\ROTM\ROTM.EXE)
VGA y ratón.

● Juego con gráficos excelentes en el cual debes conseguir unir los anillos del mismo color. Necesitarás hacer uso de tu habilidad mental para no llegar a situaciones irresolubles que hagan acabar tu partida antes de tiempo.

SEA SCHOOL
(\DOS\VARIOS\SEA\SEA.EXE)
VGA y ratón.

● Juego para niños que enseña a contar, sumar, restar, leer y muchas otras cosas más. Se basa en una serie de juegos que despertarán las habilidades del niño. Incluye secuencias con gráficos renderizados.

THE INFERNAL TOME
(\DOS\ARCADE\TOME\TOME.EXE)
VGA y ratón.

● Juego de rol en 3D en el cual diriges a cuatro personajes para, enfrentándote a todos los peligros, conseguir destruir el libro maldito. Presenta las funciones corrientes en este tipo de juegos.

ASSIMILATION
(\DOS\ARCADE\ASSIM\ASSIMIL8.EXE)
VGA y ratón.

● Magnífico juego en el que has de convertir todas las fichas del color contrario. Permite dos jugadores y partidas del ordenador contra sí mismo. Cuidado, el ordenador es un enemigo duro de pelar.

CHESSOPG V6.6
(\DOS\VARIOS\CHESSO\CHESSOPG.EXE)
VGA y ratón.

● Se trata de un programa que muestra la mayoría de aperturas existentes en ajedrez. Para ello dispone de un tablero sobre el que se pueden realizar las jugadas mostradas a su izquierda.

TASC CHESS TUTOR
(\DOS\VARIOS\TASCH\ENGLISH.BAT)
VGA.

● Turtorial de ajedrez que enseña todas las técnicas de juego, desde lo más básico hasta aperturas modernas. Basta con completar todas las lecciones para convertirse en un auténtico experto en el ajedrez.

XPLOSIVE
(\DOS\ARCADE\XPLOSIVE\XLS.EXE)
VGA.

● Juego para dos o más contrincantes. Te encuentras en un laberinto de piedra y dispones de bombas que permiten destrozar las paredes y a tus adversarios. Hazles explotar antes de que explotes tú.

STRIFE V1.0
(\DOS\ARCADE\STRIFE\STRIFE.EXE)
VGA.

● Excelente juego en 3D en la línea Doom en el que estás en un pueblo que has de liberar. Incorpora algunas novedades como hablar con la gente e intercambiar y comprar material.

TERRA NOVA
(\DOS\ARCADE\TERRA\TNDEMO.BAT)
VGA y ratón.

● Un estupendo juego con visión 3D en el que, como robot policía, has de acabar con todos los terroristas. Una misión en la que puedes perder la vida.

AMAGEDON
(\DOS\ARCADE\AMAGE\AMAGEDON.EXE)
VGA y ratón.

● Como piloto de una de las naves con mayor nivel tecnológico deberás cumplir la misión que se te ha encomendado. Demo jugable de un gran arcade en el que manejas el punto de mira de la nave. Todos los detalles están muy cuidados.

MINERS BOMBERS
(\DOS\ARCADE\MB\MB.EXE)
VGA.

● Has de ir excavando una cueva para conseguir tesoros que te irán enriqueciendo. Para dos jugadores. El juego se realiza con una visión desde arriba y sin scroll, lo que obliga a que los gráficos sean un poco pequeños.

BRIDGE
(\DOS\VARIOS\BR1\BR1.EXE)
VGA y ratón.

● Adaptación del conocido juego de cartas bridge.

OPERATION BODY COUNT
(\DOS\ARCADE\BODY\RUN.BAT)
VGA.

● Juego tridimensional estilo Doom en el que te mueves por un edificio plagado de enemigos. Llevas una UCI y poca munición, adminístrala bien.

JACK FLASH
(\DOS\ARCADE\JACK\JACK.EXE)
VGA.

● Buenos gráficos para un juego en el que has de pararle los pies al malo de turno antes de que destruya el universo.

SORCERE'S CAVE
(\WIN\ADVENTUR\CAVE\CAVE.EXE)

● Aventura y rol para un juego de dragones y mazmorras. Tienes seis niveles diferentes de laberintos con 30 tipos de personajes, tesoros y magias.

SHAREWARE PARA WINDOWS

SPIRIT
(\WIN\ADVENTUR\SPIRIT\SETUP1.EXE)

● uego de rol en texto. Lleva instalador propio. Desde el administrador de archivos o Explorer (Windows 95) ejecuta Setup.exe o Install.exe..

CAR WAR
(\WIN\ARCADE\CARWAR\CARWAR.EXE)
Tarjeta de sonido

● Realidad virtual para un arcade en el que tienes que luchar contra diferentes coches con el objetivo de terminar menos destrozado que ellos. Debes tener un poco de paciencia para hacerte con el control del coche.

CHEESE IN SPACE
(\WIN\ARCADE\CHEESE\SETUP.EXE)
Tarjeta de sonido

● Arcade espacial en el que te trasladas a la cabina de pilotaje de un caza para controlar el punto de mira y acribillar todo lo que se ponga por delante.

INTERACTIVE MULTI ACTION GAME
(\WIN\ARCADE\IMO\IMO.EXE)

Requiere Windows95 instalado. Tarjeta de sonido y VGA.

● ¡Excelente juego! Por fin los sharewareadores se ponen las pilas y empiezan a sacar programas de alto nivel, como éste en el que el movimiento, los gráficos y el sonido son inmejorables si comparamos con lo que se llega a hacer. Requiere Windows 95.

THE INSIDE WORLD V1.3 AUTUMN 1995
(\WIN\ARCADE\INSIDE\INSIDE.EXE)
Requiere tarjeta de sonido.

● Otra entrega de este juego de laberintos y acción. Tienes que intentar salir del mundo subterráneo enfrentándote a un sinfín de enemigos y peligros. Un juego muy completo y cuidado, con vista aérea.

INNER SPACE
(\WIN\ARCADE\INSPACE\SETUP.EXE)
Requiere tarjeta de sonido.

● Increíble calidad en presentación. Debes indagar con tu nave espacial por los directorios de tu disco duro para zamparte todos los iconos que te encuentres. El original planteamiento del juego es una manera más de presentar el ya legendario Asteroids.

NANOCORE FOR WINDOWS95
(\WIN\ARCADE\NANOCORE\NANOCORE.EXE)
Requiere VGA

● Excitante juego 3D tipo RV que mezcla un campo parecido al del tenis con una rápida e increíble acción.

NITEMARE 3D FOR WINDOWS V1.8
(\WIN\ARCADE\NITE3W\INSTALL.EXE)
Requiere un 386 o superior

● Otra versión 1.x de esta fotocopia cutre del Doom llamado Nitemare 3D. Esta versión, al menos, ha arreglado el problema de instalación que tenían las versiones anteriores con Windows 95.

PONG95
(\WIN\ARCADE\PONG95\PONG95.EXE)
Requiere tarjeta de sonido

● Juego para Windows95 con una gran carga de adicción. Es una versión de los clásicos de las videoconsolas que hacían rebotar una pelotita por una habitación y tenías que controlar la pala para que no se colase. Nada ha cambiado excepto el sonido, los gráficos y la falta de nuevas ideas.

LOTTO5W
(\WIN\BETTING\DEMO\SETUP.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta)

● Generador aleatorio de combinaciones numéricas para la lotería.

DOUBLE DYNAMITE VIDEO SLOTS V3.1
(\WIN\BETTING\DYNA\DYNA.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta)

● Mega, súper, o como se quiera llamar, máquina traga-perras para Windows.

HIGHER
(\WIN\BETTING\HIGHER\SETUP.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta)

● Juego de dados para Windows.

HORSE
(\WIN\BETTING\HORSE\HORSE.EXE)
Requiere Windows95. Tarjeta de sonido opcional.

● Simulador de apuestas de carreras de caballos para los más fanáticos de este mundo de animales ecuestres.

HOME STRECH HORSE RACING V3.1
(\WIN\BETTING\HS\HS.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta) y tarjeta de sonido

● Otro simulador de apuestas y carreras de caballos pero mejor que el anterior.

UNIVERSAL LOTTERY SYSTEM V1.5
(\WIN\BETTING\LOTTOD\LOTTOD.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta)

● Excelente generador de números de lotería y base de datos. Permite configurarlo para cualquier país y tipo de apuesta.

WINDOWS LOTTO PRO V3.5
(\WIN\BETTING\LOTTOPRO\LOTTOPRO.EXE)

● Excelente generador, base de datos y análisis de combinaciones de números de lotería que te puede hacer rico y arrogante.

JACKPOT SLOTS
(\WIN\BETTING\SLOTS\SETUP.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta)

● Currado simulador de una máquina tragaperras. Con buenos gráficos, con sonido y opciones de apuestas.

ARASAN32 2.0
(\WIN\BOARD\ARASAN32\ARASAN32.EXE)
Requiere Windows95 o las Win32s para Windows 3.1

● Juego de ajedrez para Windows y a 32 bits.

BOARD GAMES FOR 2
(\WIN\BOARD\BGF2_30\SETUP.EXE)
Requiere Windows95

● Buenísimo juego que recopila 8 diferentes juegos de mesa con los que podrás jugar con un amigo. Ajedrez, damas, etc.

NOGGAN-BOGGAN FOR WINDOWS
(\WIN\PUZZLES\NOGGAN\SETUP.EXE)
● Juego de tablero en el que tienes que construir, a partir de diferentes figuras geométricas, las formas que el ordenador te pida.

SHERLOCK FOR WINDOWS
(\WIN\BOARD\SHERLOCK\SETUP.EXE)
Paciencia

● Juego computerizado de lógica y deducción. Tienes que deducir la colocación de 36 fichas diferentes a partir de unas cuantas pistas.

SHIH DAO V3.6
(\WIN\BOARD\SHIHDAO\SETUP.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta), tarjeta de sonido y VGA.

● Otra versión fantástica de este popular y viejo juego oriental.

FUNSOL V1.6
(\WIN\CARDS\FUNSOL\FUNSOL.EXE)
● ¡113 juegos de solitario diferentes! 25 en esta versión shareware, pero vale la pena de verdad, si es que no tienes con qué más pasar tu aburrido tiempo.

MASTER VIDEO POKER
(\WIN\CARDS\MVP\SETUP.EXE)

● Nueva entrega de este popular simulador de vídeo-póquer para Windows.

PINOCHLE FOR WINDOWS
(\WIN\CARDS\PINOCHLE\PINOCHLE.EXE)

● Reproducción para Windows del juego del mismo nombre.

PROFESSIONAL VIDEO POKER FOR WINDOWS
(\WIN\CARDS\PVPOKER\PVPOKE.EXE)
Requiere 4Mb de RAM, 5 Mb de HD y un 386 a 24Mhz o superior.

● Nueva entrega de este, como su propio nombre indica, profesional simulador de póquer.

RED DOG V1.2
(\WIN\CARDS\RDOG\SETUP1.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta).

● Popular juego de cartas de gran fama y prestigio en los casinos de Las Vegas y Atlantic City.

SPADES
(\WIN\CARDS\SPADES\SETUP.EXE)

● Juego de cartas para Windows.

SPADES2
(\WIN\CARDS\SPADES2\SETUP.EXE)
Requiere VBRUN300.DLL (se adjunta).

● Versión posterior del programa simulador de una partida de cartas.

WINSOL PLUS WINDOS SOLITAIRE CARDS GAME V1.01
(\WIN\CARDS\WINSOLP\SETUP.EXE)
Requiere tarjeta de sonido.

● Similar a las versiones anteriores de esta simulación de solitario. Ahora incluye pistas, trucos, sonido (¡por eso lo de la tarjeta!), opciones de configuración de la partida y mucho más por descubrir como el auto-juego.

MATCH AND SOLVE DELUXE
(\WIN\KIDS\MANDS\SETUP.EXE)

● Juego para niños en el que desarrollan su memoria emparejando diferentes fichas. ¡Un concepto de juego totalmente innovador!.

MATCH MAKER V1.0
(\WIN\KIDS\MM\SETUP.EXE)
Requiere una tarjeta de sonido para disfrutar de lo bella que es la vida.

● Juego para desarrollar la memoria emparejando diferentes fichas. ¡Otro concepto de juego totalmente innovador! Al menos en éste los gráficos están bastante bien cuidados y hay opciones interesantes, como la definición del número de emparejamientos a conseguir.

PAIRS
(\WIN\KIDS\PAIRS\PAIRS.EXE)

● Juego para desarrollar la memoria emparejando diferentes fichas. ¡El último de los grandes y gloriosos creadores de un nuevo concepto de juego! Al menos en éste también los gráficos están bastante bien cuidados y, además, permite elegir temas distintos para los emparejamientos.

BOXES 6.0
(\WIN\PUZZLES\BOXES\SETUP.EXE)
386 o superior, 4MB RAM, Win 3.1, Win95, o OS/2, y VGA.

● Nueva versión de esta variante del Tetris, pero con mejores gráficos y sonido. Altamente recomendado por su calidad.

JIGSAW 2 FOR WINDOWS
(\WIN\PUZZLES\JIGSAW\JIGSAW.EXE)

● Gran simulador de puzzles para Windows a partir de BMPs. Tiene múltiples opciones de configuración del juego, de las fichas y permite guardar la posiciones.

BRAINS BREAKER
(\WIN\PUZZLES\BBRK\BBRK.EXE)
Requiere un 386 o superior, VGA, 4MB de RAM y tarjeta de sonido.

● Otro gran juego de puzzles JigSaw.

BRAINS BREAKER 32
(\WIN\PUZZLES\BBRK32\BBRK32)
Requiere Windows95 o las extensiones Win32s para 3.1.

● Versión 32 bits de Brain Breaker.

MICROFOX BASEBALL STADISTICS FOR WINDOWS
(\WIN\SPORTS\BASEBALL\INSTALL.EXE)

● Sencilla base de datos para tener controlados a tus jugadores y los resultados de tus equipos favoritos.

MICROFOX BASEBALL STADISTICS FOR WINDOWS2
(\WIN\SPORTS\BASEBAL2\INSTALL.EXE)

● Versión posterior no documentada.

NFL STATS TRACKER95
(\WIN\SPORTS\NFL_TRAK\SETUP.EXE)
Requiere Windows 95.

● Completa base de datos, resultados, estadísticas y calendario de las competiciones de la National Football League de los USA.

DEPTH CHARGE
(\WIN\STRATEGY\DCHARGE\SETUP.EXE)
Requiere tarjeta de sonido.

● Juego de estrategia naval con el que tendrás que luchar contra numerosos y peligrosos submarinos enemigos.

FIELDS OF BATTLE
(\WIN\STRATEGY\FOB\DEMOFOB.EXE)
Tarjeta de sonido y VGA.

● Elaborado juego de estrategia bélica que te transportará hasta la I Guerra Mundial y a los campos de batalla que fueron escenario de numerosas confrontaciones. Muy buenos gráficos.

PROLIFERATION
(\WIN\STRATEGY\PROLIFER\SETUP.EXE)
Requiere tarjeta de sonido.

● Versión del popular juego de mesa Risk, pero con bombas nucleares en lugar de Napoleones.

SPACE EMPIRE II
(WIN\STRATEGY\SPACEMP2\SPACEMP2.EXE)

● Juego de estrategia espacial. Tiene una presentación impactante, con un excelente combate espacial de las dos flotas enfrentadas en plan 3D, lásers, explosiones, violencia... Los primeros tres minutos del juego son sin duda lo mejor de éste.

SPIN FOR CASH
(\WIN\WORDS\SP4CASH\SETUP1.EXE)
Requiere tarjeta de sonido y VGA.

● Versión para PC del popular concurso de televisión procedente de los EE.UU La ruleta de la fortuna.

CROSSDOWN FOR WINDOWS V2.10
(\WIN\WORDS\XWINDEMO\SETUP.EXE)

● Generador de crucigramas. También incluye algunos para descifrar. Se recomienda para los aficionados a los pasatiempos de letras.



Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!



Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1° Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02